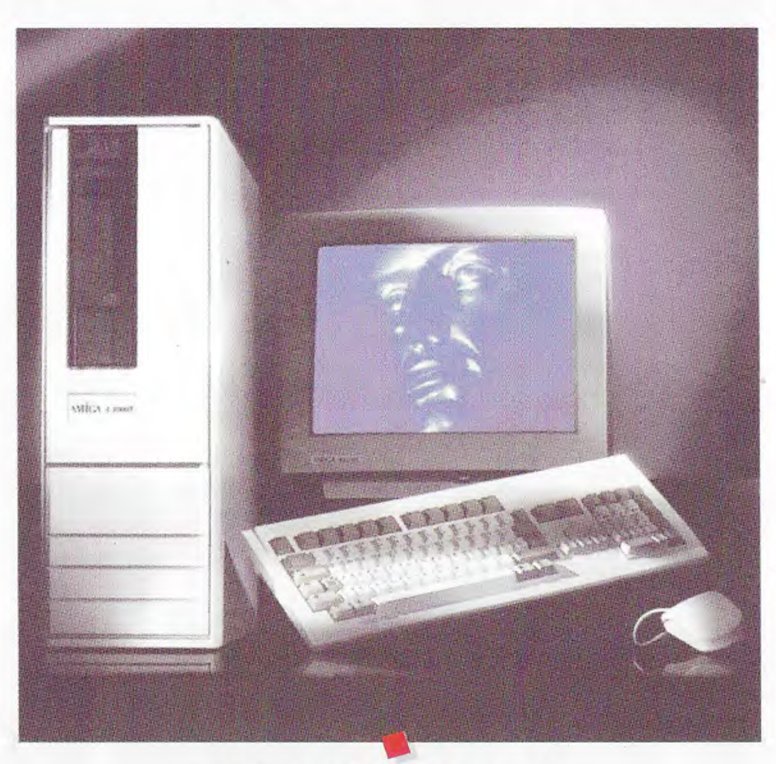

PC ZONE
NÚMERO 1
750 Pta.
¡Exclusiva mundial!
EF2000
El PRIMER análisis a fondo del simulador de combate usado por los pilotos de pruebas de la OTAN
¡¡GANE!! 4 SIDEWINDER 3D PRO
ediciones zinco
Multimedia
8 414090 112369 00001
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
Primeras impresiones en exclusiva
FADE TO BLACK
¡Flashback en 3D!
¡EN EXCLUSIVA!
QUAKE
Más pantallas que ninguna otra revista
Si su disco no está pregunte a su proveedor

Vuelve para ganar.



AMIGA

¿¡Por qué tener sólo un ordenador si los puedes tener todos en un Amiga!?

Mírala bien:

- Es la primera y auténtica máquina Multimedia. Desde 1985 sus chips gráficos hacen cosas que ni siquiera hoy en día son capaces de hacer otros ordenadores –como visualizar a la vez múltiples pantallas de distintas resoluciones y diferente número de colores en el mismo monitor–.

- Audio de alta calidad integrado, 16 millones de colores y un sistema operativo multitarea real con entorno gráfico orientado al objeto e interface de línea de comandos para un control absoluto del sistema.

- Ahora los demás dicen que pueden hacer varias cosas a la vez. Amiga lleva trabajando en multitarea desde hace más de una década.

- Más de 10 años de Multimedia que avalan a Amiga como el mejor para cualquier trabajo. No en vano ha sido elegido por numerosos artístas, diseñadores gráficos, impresores, profesionales del cine, vídeo y televisión.

- Gracias a su avanzado diseño y tan sólo con software adicional puede correr programas de PC o MacIntosh.

- Así, con ella podrás realizar cualquier proyecto multimedia, diseño profesional, retoque fotográfico, autoedición, navegar por las autopistas de la información, o disfrutar de los mejores momentos de ocio gracias a sus inigualables prestaciones.

- Amiga Technologies y PiXeLMEDIA te presentan la máquina del futuro.

Una que vale por todas y para todo:

AMIGA

Dónde encontrar AMIGA:

Alicante: **RENDER** - 96.668.05.70 • Barcelona: **AMIGA CENTER** - 93.456.80.01 + **RADIO DEFOREST** - 93.423.72.29 • Bizkaia: **C.R.E.** - 94.444.98.84 • Cádiz: **AMIGA SYSTEM** - 956.18.27.22 + **EUROBIT** - 956.89.63.75 + **SISLAND** - 956.22.47.07 • Córdoba: **INFOTEK** - 957.68.21.68 • Guipúzcoa: **AMIGA STUDIO** - 943.31.22.82 + **NEXUS** - 943.52.26.47 • Madrid: **AUTOMEL** - 91.403.41.39 + **CREACIONES ARTÍSTICAS** - 91.377.52.05 + **MICROHARD** - 91 676.20.56 + **T.P.I.** - 91.636.08.89 • Málaga: **CANADIAN** - 95.261.52.92 • Pontevedra: **GALIFRAME** - 986.22.89.94 • Sevilla: **ECO INFORMÁTICA** - 95.492.42.43 • Tenerife: **IO MEDIA**- 922.65.58.01 + **INSHER ELECTRONICS** - 922.22.40.87 • Valencia: **CLUB BYTE** - 96.384.40.90 • Zaragoza: **HISPASOFT**- 976.39.99.61 + **INFORMÁTICA J.M.** - 976.29.29.29 • PUBLICACIONES: **AMIGA.InFo** (Revista exclusivamente dedicada al mundo AMIGA) - 93.680.04.34.

PIXEL MEDIA

PiXeLMEDIA

Importador Oficial para España

LogoMotion

TELÉFONO DE INFORMACIÓN Y RED DE DISTRIBUCIÓN: 902.210.131

En primer lugar, quiero darle la bienvenida a **PC ZONE**, la revista que muy pronto se va a eregir en la auténtica *biblia* del buen aficionado a los juegos.

En esta primera edición, como en todo primer número, hemos puesto todo el esfuerzo, y las mayores esperanzas, para que el lector, o sea, usted mismo, nos haga depositarios de su confianza. Y para que nosotros seamos merecedores de ella.

PC ZONE es una revista dedicada íntegramente al mundo de los PC's y compatibles; aquí no va a haber sitio para *no compatibles*. Nuestro público idóneo, el que estoy convencido de que mejor va a encajar con esta revista, es el que responde al perfil del auténtico fanático de los juegos. Nuestros seguidores podrán observar, ya en este primer número, que en **PC ZONE** no hay sitio para diccionarios, juegos para niños... y otras pequeñeces. Básicamente, nuestra filosofía se puede resumir en este lema: cuanta más sangre, mejor.

Nuestra propuesta es ofrecerles una publicación con una línea bastante dura y cruda, sin concesiones, tal y como se desprende de los artículos de las páginas siguientes. Son textos que van directos al grano, sin cortarse en lo más mínimo, sin censuras ni en sus descripciones ni en sus expresiones. De antemano le avisamos de que vamos a intentar no herir los sentimientos de ningún lector, sin embargo, si su corazón es débil o flaquea, le recomiendo, honradamente, que se tome una aspirina antes de continuar con la lectura de **PC ZONE**.

Finalizados los consejos previos, esperamos que le guste este estilo tan descriptivo como desprovisto de florituras y adornos lingüísticos. No dude en hacernos llegar sus opiniones. Incluso **PC ZONE** es mejorable.

Para este primer número, el contenido de la revista es de lo más suculento. En *En Producción*, una de nuestras secciones fijas, podrá encontrar un análisis de *Wing Commander IV*, el esperadísimo *QUAKE* o, lo que es lo mismo, el hijo de *DOOM*. Asimismo, en auténtica exclusiva, analizamos para usted *EF2000*, el simulador de vuelo definitivo. Otras de las secciones fijas a destacar son: *Trucos*, el espacio en que cada mes encontrará solución a sus problemas con ese maldito juego que siempre se le resiste; y las páginas dedicadas a *Análisis de hardware* en las que encontrará las últimas novedades en tarjetas de sonido, joysticks, etcétera. En definitiva, todo lo que puede desear y necesitar un auténtico loco por los juegos como usted.

Además, **PC ZONE** llegará cada mes a su quiosco con un disco de regalo. En el disco de cubierta de este primer número, dentro del apartado de DOS, encontrará juegos tan extraordinarios como *Need for Speed*, con el que podrá experimentar lo que se siente al volante de los más exclusivos bólidos; *Magic Carpet 2* o, lo que es lo mismo, la segunda parte del mejor juego del año pasado; *Primal Rage* o cómo descargar su adrenalina fácilmente; *Fade to Black*, que pretende ser la continuación de *Flashback*, pero que, realmente, ofrece más; y muchos otros que sin duda harán las delicias de nuestros seguidores.

Acabado este paréntesi dedicado a nuestro regalo de portada, le anuncio que en la sección *Windows* encontrará, cada mes, utilidades para mejorar su sistema, así como para facilitarle tareas cotidianas como compactar y descompactar.

Sin más dilación, y antes de empezar a aburrirles con tanto avance y autobombo, sólo me queda esperar que disfruten de la revista tanto como yo lo hago cada mes, y desearles felices fiestas y un montón de nuevos CD's para jugar hasta la saciedad.



Roberto Cama

C:\>Directorio

PC ZONE

Edita: Ediciones Zinco S.A.

Director edición inglesa	John Davison
Director edición española	Roberto Cama
Director de Arte	Jason Simmons
Jefe de Redacción	Aurora Campmany
Director de Artículos	Chris Anderson
Director Adjunto	Jeremy Nells
Director de Disco	Daniel Emery
Equipo de producción	Deborah Opoczynska

Maquetación electrónica
Toni Pasies, Miguel Angel Escobar, L.Guillen

Colaboradores
Amaya López, Thea, David McCormack, Charlie Brooker, Marcus Bullen, David McCandless, Duncan MacDonald, David Mathieson, Duncan Swain, Patrick McCarthy, Paul Presley, Gareth Ramsay, Toby Finlay, Simon Bradley, Paul Rigby

Dirección Editorial

Director Gerente	Alberto Torres
Director de Producción	Hans Ludwig Kötz
Director Ediciones Multimedia	Luis Riera
Foreign Rights	Hans Ludwig Kötz

Publicidad
AS - Exclusivas y Publicidad S.L.
Director Angel Somoza

Barcelona
Joaquin Palanques
Torroella de Montgrí, 7
Entlo. Dcha.
08027 Barcelona
Tel. (93) 274 04 60
Fax (93)311 91 54

Madrid
Antonio Gilabert
Vereda de
Ganapanes, 31
28035 Madrid
Tel. (91) 386 22 47
Fax (91) 386 22 36

Circulación y marketing
Francisco Morales

Estampación CD
GEMA

Filmación y Fotomecánica
FEPSL. Laforja, 23. Barcelona

Suscripciones
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. de Roma, 157 9º 08011 Barcelona
Tel. (93) 453 07 17 Fax (93) 323 72 37

Redacción de PC ZONE
Zinco Multimedia
c/ Conde Borrell, 208, 2ª. 08029 BARCELONA
Tel.: (93) 451 51 11 Fax: (93) 451 83 79

Impresión
Rotographik-Giesa Tel. 415 07 99

Depósito Legal: B-44.225/95
Impreso en España- Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 750 Ptas.
(incluye transporte)

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA
CEDE, S.A.
Sud América 1532
1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Fax 302 85 06
Distribución capital
AYERBE Interior D.G.P

DISTRIBUCIÓN MEXICO
Importador exclusivo
CADE: S.A. DE C.V.
CASTILLA, nº 266
Colonia Alamos
03400 Mexico D.F.
Tel. 696 00 84
Fax 579 38 91

Se solicitará control OJD

CONTENIDOS

PC ZONE — ¡Exclusiva mundial! EF2000 — El PRIMER análisis a fondo del simulador de combate usado por los pilotos de pruebas de la OTAN — CHAMPIONSHIP MANAGER 2 — FADE TO BLACK ¡Flashback en 3D! — ¡EN EXCLUSIVA! QUAKE — Más pantallas que ninguna otra revista

EF2000

La siguiente entrega de TFX de DID ya está aquí. ¿Se trata realmente del mejor simulador de combate de la historia? Véalo en la página 36.

A FONDO

Quake 16
Ya casi lo tenemos aquí... o así debería ser... porque en estos momentos tenemos más capturas de pantalla de él que ninguna otra revista. ¿Conseguirá hacer que *Doom* quede desfasado?

Windows 95 64
¿Cómo afectará exactamente Windows 95 a nuestra forma de jugar? Aquí analizamos a fondo cómo van a cambiar los PCs durante el próximo año así como el primer paquete de juegos desarrollados específicamente para Windows 95.

EN DESARROLLO

Stone Keep 19
Vamos a ver cómo ha evolucionado este juego. Han habido cambios y la criatura está creciendo.

Wing Commander 4 20
El próximo bombazo de Origin ya está en marcha... esta vez con un presupuesto mayor, con el mismo equipo y con el proyecto de crear una auténtica película a partir del juego. Lea nuestro análisis en exclusiva, realizado directamente desde el escenario. (Acabaremos pareciéndonos a una revista de cine. Nota del Director.)

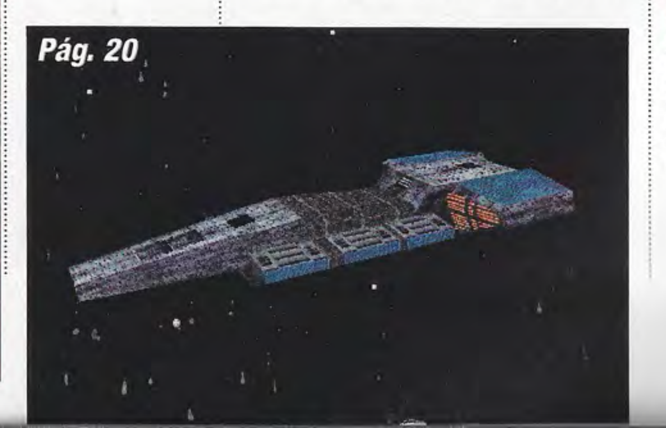
Cryo 23
Los chicos de Commander Blood y MegaRace tienen gran variedad de productos en cartera. Hemos echado una mirada al increíble *Aliens* y de nuevo también al fantástico *Raven Project*.

Mindscape 25
Mindscape tiene todo tipo de productos en producción para este fin de año pero nosotros hemos echado una mirada de cerca a *Warhammer*, *Al Unser Junior*, *Racing* y *Cyerspeed*.

Normality Inc. 26
Espectacular aventura en 3D, con una perspectiva de primera persona desarrollado por Gremlin Interactive. ¿Serán así todos los juegos de este estilo?



Pág. 48

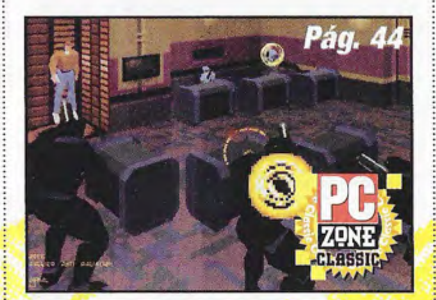

Pág. 20

Directorio de Juegos

Quake	16
Stone Keep	19
Wing Commander 4	20
Cyro	23
Mindscape	25
Normality Inc.	26
Mortal Coil	29
Duke Nukem 3D	31
EF2000	36
Fade to Black	44
Need for Speed	48
MechWarrior 2	50
Player Manager	53
Apache Longbow	54
Lemmings-3D	58
Championship Manager 2	60







Mortal Coil 29
¿Otro *Doom* en potencia o realmente es algo especial? Hemos visitado a los programadores de la próxima entrega de sangre y violencia de *Virgin*.

Duke Nukem 3D 31
Este es el juego que debería superar con creces a *Doom*, tarde o temprano tenía que pasar, ¿no? Pero, ¿está realmente *Apogee* a la altura de las circunstancias? Averígüelo en nuestro monstruoso análisis.

ANÁLISIS

EF2000 36
¿Estamos realmente ante el mejor simulador de combate de la historia? Bueno, hay que reconocer que es muy bueno y, por lo que parece, la OTAN debe pensar igual porque utiliza este simulador como herramienta de entrenamiento para sus pilotos.

Fade to Black 44
Es la secuela del *Flashback*... ¡y vaya secuela! Muchísimos polígonos, grandes armas y monstruitos. Buen trabajo, chicos.

Need for Speed 48
Ya no hay ningún motivo para tener que comprarse un 3DO ahora que el mejor juego de carreras jamás desarrollado ha sido finalmente convertido a PC. Es un número uno.

Mechwarrior 2 50
Ha tardado siglos en llegar, pero ha merecido la pena esperar a este juego de enormes y duros robots de Activision. Compruébelo en el análisis.

Player Manager 53
La futbolmanía ha provocado una huelga en la oficina de PC ZONE...

Apache Longbow 54
No corren demasiados simuladores de vuelo de helicópteros, sin embargo, éste cubre sobradamente el hueco. Compruebe cómo el propio redactor de este artículo se lo ha pasado en grande escribiéndolo.

Lemmings 3D 58
Han vuelto, pero esta vez ¡en 3D! ¿Qué final se merecerán estos pequeños cavadores después de este tratamiento en 3D?

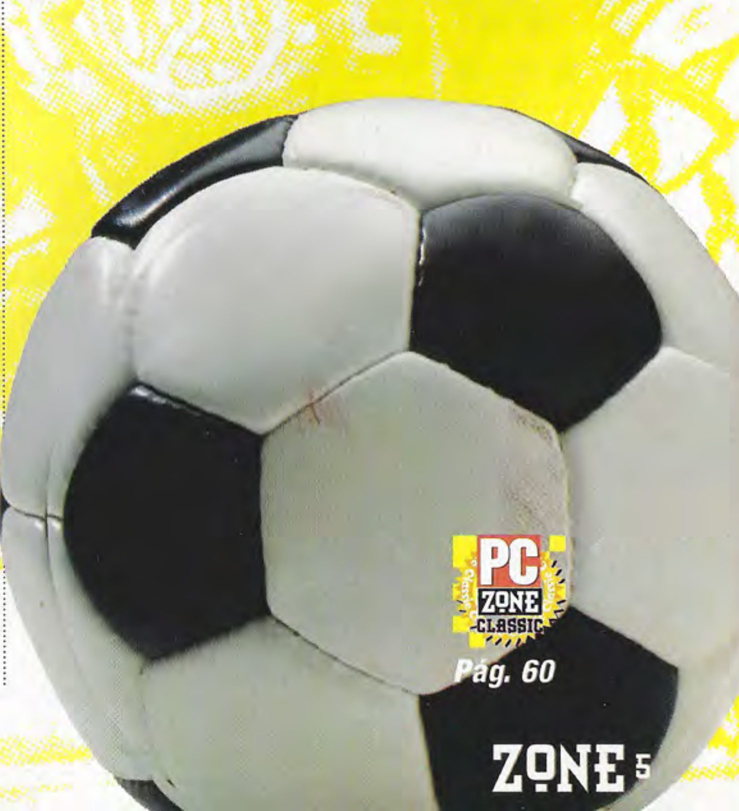
Championship Manager 2 60
El análisis en exclusiva del famoso juego de Domark de entrenamiento futbolístico que ha conseguido poner patas arriba la oficina durante estas últimas semanas...

HARDWARE

Kelvin MPEG 2Mb	68
Wavebooster 4FX	69
Joystick Microsoft	70
Miro Crystal 22SD	71

SECCIONES

Boletín	11
Nuestra lista	15
Suscripciones	74
Soluciones para todos	76
Guía de compras	84
Cartas	94
Sr. Cursor	98



C:\DISCO DE PORTADA

FEEDBACK

PC ZONE no quiere ser una revista que, simplemente, canalice información sobre juegos, y más juegos.

Los que hacemos posible cada mes esta publicación no queremos dirigirnos a un lector pasivo, perezoso, tirado en el sofá consumiendo cervezas, colas y jugando sin parar con su arcade, su PC o su Mac.

No queremos lectores inactivos, alineados, o convertidos en auténticos autistas. Y es por eso que nos hemos decidido a configurar distintos canales para provocar vuestras respuestas. Queremos escuchar quejas, sugerencias, opiniones, halagos y piropos.

Vamos a dejar nuestras canales de recepción abiertos, esperando ansiosamente sus bits de información. ¿Como pueden hacerlo? por la hot line (no traduzcan literalmente, please), por nuestro Compuserve que está ya esperando sus propuestas de shareware, participando en los concursos y votaciones, o en forma de tradicionales misivas.

En las páginas siguientes podrá encontrar más información acerca de las posibilidades a su alcance para empezar nuesta relación. !Hasta pronto!

PC ZONE, C/ Conde Borell, 208, 2ª 08029 Barcelona
Fax: (93) 451 83 79

DISCO CD-ROM

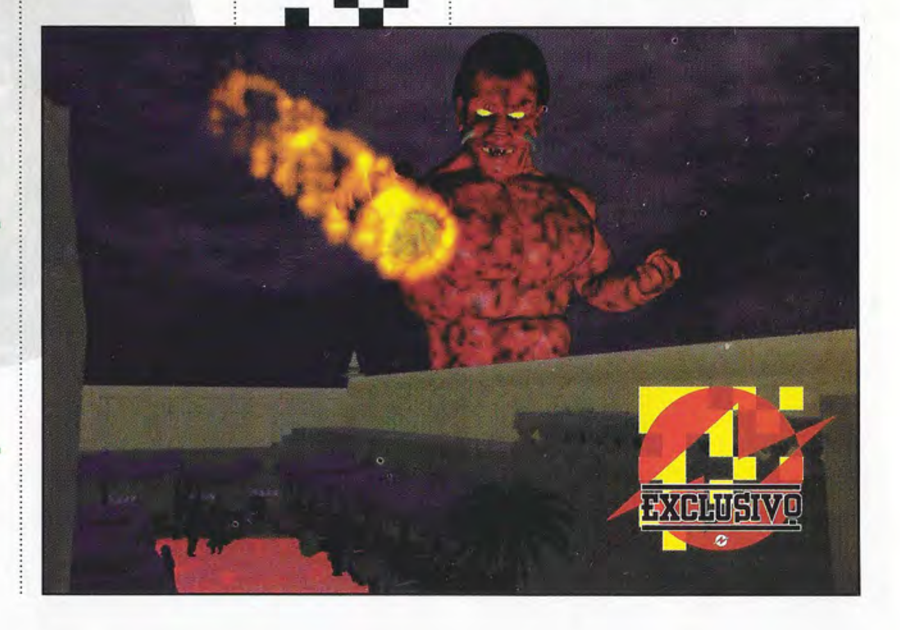
Para acceder a las demos jugables y a las utilidades del fantástico disco de portada de este mes, vaya a la unidad del lector que contiene el disco (normalmente, la letra <D:>) y después escriba <ZONE>. Todo lo que tiene que hacer a continuación es seguir las instrucciones de la pantalla y utilizar el ratón para seleccionar las opciones del menú.

DEMOS JUGABLES

EXCLUSIVA MUNDIAL

Magic Carpet 2 (Bullfrog)
Le ofrecemos una demo jugable en exclusiva de la secuela de uno de los mejores juegos del año pasado. *Magic Carpet 2* es más rápido, más ágil e incluso más divertido que el original. Y por si fuera poco, esta vez podemos penetrar y adentrarnos en el misterioso mundo de las mil y una noches. Pero no hace falta que nos crea... ¡pruébelo usted mismo!

Primal Rage (Time Warner Interactive)
La conversión tan esperada del juego de



[Abajo] ¡Demo jugable presentada en exclusiva! Échele una mirada a la secuela de uno de los mejores juegos del año pasado: *Magic Carpet 2* de Bullfrog.



salón finalmente ha llegado al PC. Pruebe algunas de las animaciones y acciones de esta fantástica demo jugable y vivirá en su propia piel por qué dicen que este juego es un arcade perfecto.
Controles: Teclado, gamepad
Requisitos: 486 DX 33 (Pentium recomenado), 4Mb VGA/SVGA SoundBlaster y compatibles

Prisoner of Ice (Infogrames)

Esta es la prueba de que no se necesita 3D o que no es necesario que en la caja ponga «LucasArts» para que el juego tenga éxito. Está clásica aventura de Infogrames, aun siendo una de esas aventuras de la vieja escuela, sigue plantando cara a los actuales juegos de aventuras.
Controles: Ratón, teclado
Requisitos: 486 DX 33 (Pentium recomendado), 4Mb VGA/SVGA SoundBlaster y compatibles

Airpower (Mindscape)

Nueva versión de Dawn Patrol, mejorada con los complementos adicionales de Rowan: aviones de divertido aspecto y un mejor mecanismo de vuelo y modelo de combate. Su combinación de estrategia y combate manual hacen de este juego uno de los mejores lanzamientos del año.

Consulte nuestra chuleta para conseguir la lista completa de los controles de teclado.
Controles: Teclado, joystick
Requisitos: 486 DX 33 (Pentium recomendado), 4Mb VGA/SVGA SoundBlaster y compatibles



Need for Speed (Electronic Arts)

No hay ninguna razón para comprar una 3DO ahora que este fantástico simulador de carreras de EA ha sido convertido a PC.

Need for Spped le dejará sin aliento con su velocidad, ritmo y gráficos. ¡Y no se olvide de tocar el claxon!
Controles: Teclado, gamepad, joystick
Requisitos: 486 DX 66 (Pentium recomendado), 8Mb VGA/SVGA SoundBlaster y compatibles

Terminal Velocity (US Gold)

¡Si creía que lo había visto todo, prepárese para esto! Acción y aventuras en 3D a tope, por cortesía de Apogee.

No deje de pasar por los túneles para recargar energía y descubrir niveles secretos, ¡y dispare a todo lo que se mueva!
Controles: Teclado, ratón, gamepad, joystick
Requisitos: Consulte el recuadro de Requisitos Técnicos [arriba].

Simtower (Maxis)

Construya su propio rascacielos con galerías comerciales, bares, hoteles, centros de negocios, cadenas de restaurantes y lo que quiera, pero asegúrese de que coloca los ascensores de forma adecuada y con los intervalos de tiempo apropiados para que la gente no tenga que hacer colas y empiece a quejarse.
Controles: Teclado, ratón
Requisitos: 286 16Mhz (486 recomendado); 4Mb (3Mb XMS esenciales); VGA/SVGA; SoundBlaster y compatibles

[Izquierda] *The Need For Speed* de Electronic Arts. Diversión a toda velocidad con trompos y frenazos incluidos.

[Izquierda abajo] *Sim Tower* de Maxis. Construya, construya y construya pisos y servicios para los habitantes de esta torre...

Datos técnicos

A menos que se especifique lo contrario, el sistema necesario para el software de este mes es:
Memoria: 4Mb (8Mb recomendado)
Procesador: 386 DX (486 DX recomendado)
Gráficos: VGA/SVGA
Sonido: SoundBlaster y compatibles

Picture Perfect Golf (Empire Interactive)

Es un juego de golf y las imágenes son... digamos que perfectas. Además se juega bastante bien y es fácil de aprender a utilizar. Lo único que falta es que no se deje el sombrero para el sol...
Controles: Teclado, ratón
Requisitos: 486 DX 33 (Pentium recomendado), 4Mb VGA; SoundBlaster y compatibles

Raven (Mindscape)

Excelente aventura de acción en 3D ubicada en San Francisco. No va de ponerse flores en el pelo pero en cambio tiene la oportunidad de liberar a la tierra de la amenaza extraterrestre.
Controles: Teclado, ratón
Requisitos: 486 DX 33 (Pentium recomendado), 4Mb VGA; SoundBlaster y compatibles

Druid (Mindscape)

Una exuberante aventura gráfica de Mindscape que ciertamente conseguirá divertirle un buen rato.

Movemos a nuestro periodista trotamundo por tierras medievales.
Controles: Ratón
Requisitos: 486 DX (Pentium recomendado), 4Mb VGA; SoundBlaster y compatibles

»

AVISO SUPER EXCLUSIVO!

Lo crea o no, ID está preparando el lanzamiento de algunos nuevos niveles oficiales para Doom II. Sí, en pocas semanas podrá ponerse manos a la masa con los nuevos niveles diseñados y oficialmente aprobados por ID para el próximo Doom II: The Master Levels.
Por suerte para usted, hemos convencido a uno de sus diseñadores de que nos pase un par de estos nuevos niveles. Se trata de niveles para expertos que fueron aprobados por ID pero que no se incluyeron porque no había ni tiempo ni espacio para incluirlos en el disco. Así que si quiere saber lo que le espera, vaya a la sección PC Zone On-Line del disco de portada de este mes y prepárese para una muerte lenta y terrible.

REQUISITOS TÉCNICOS

A menos que se indique lo contrario, los requisitos de sistema estándar para el software de este mes son los siguientes:

Memoria: 4Mb (8Mb recomendados)

Procesador: 386 DX (486 DX recomendado)

Gráficos: VGA/SVGA

Sonido: SoundBlaster y compatibles

UTILIDADES

Además de la alucinante colección de demos de este mes, también incluimos algunas utilidades para que Windows sea algo menos aburrido.

WinZip: La manera más facil para compactar y descompactar desde Windows.

Video for Windows: Permite ver archivos .avi en el PC.

McAffe Anti Virus: Mantiene alejado a los virus de su PC.

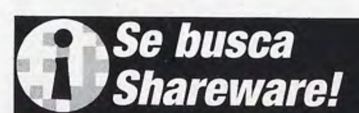
Paint Shop Pro 3.01: Crea sus propias imágenes gráficas.

Quick Time 2.01: Con él podrá ver películas QuickTime.

Graphic Workshop for Windows: Visualiza archivos gráficos fácilmente.

Todos estos programas pueden instalarse con el instalador de PC Zone y todos llevan sus propias instrucciones.





Se busca Shareware!

Si tiene algún shareware que considere suficientemente bueno como para ser incluido en el CD de PC Zone, envíenoslo por correo electrónico a: 100022,360 (Compuserve)

Tal vez gane algún fantástico juego (o algún puñado de juegos económicos como los que comentamos por alguna de estas páginas).

Socorro! No consigo que funcione...

¿Problemas? ¿El PC actúa irregularmente? Antes de que llame a nuestra línea de soporte técnico le recomendamos que pruebe algunos de los siguientes consejos.

Si tiene un problema lo primero que hay que hacer es consultar el archivo README.TXT. Aquí encontrará toda la información sobre la demo. Para consultarlo escriba:

Edit readme.txt

Si sigue teniendo dificultades, puede probar alguna de las siguientes curas de emergencia.

¿Amnesia?

El problema más habitual que se encontrará al ejecutar cualquiera de las demos es un problema de memoria. Algunos programas requieren EMS, otros XMS, por lo tanto, la configuración de su PC necesitará modificarse según el tipo de memoria necesitada. Para modificar el sistema necesitará modificar su CONFIG.SYS en el DOS. Para hacerlo, vaya a la unidad C escribiendo:

C:
CD\
Edit Config.sys

A continuación deberá aparecer una línea con:
Device=C:\DOS\EMM386.exe (si no sale esto, escríbalo usted mismo debajo de la primera línea). Aquí es donde deberá añadir algo según la configuración nueva que necesite:

Para EMS

La línea deberá decir:
Device=C:\DOS\EMM386.exe RAM

Para XMS

La línea deberá decir:
Device=C:\DOS\EMM386.exe NOEMS. Es aconsejable mantener la configuración EMS como por defecto. Si tiene DOS 6.0 o superior puede escribir Memmaker en el prompt del DOS y decir «yes» a la EMS si se necesita o «no» si lo que se necesita es la XMS. Recuerde que algunos juegos pueden necesitar hasta 590K de memoria básica libre.

Disco de arranque

Si los problemas persisten, el siguiente paso es confeccionar un disco de arranque. Si utiliza DOS 6.0 o inferior siga los siguientes pasos:

Ponga un floppy en la unidad A: y escriba: Format A:/S

Esto borrará toda la información del disquete así que utilice uno que ya no necesite. Cuando el disco haya terminado de formatearse, vaya a la unidad A:. Escriba las siguientes líneas en el prompt de A:

Copy con config.sys <Enter>
Dos=High <Enter>
Device=C:\DOS\HIMEM.sys <Enter>
Device=C:\DOS\EMMM386.exe RAM <Enter>

(o Device= C:\DOS\EMMM386.exe NOEMS si lo que necesita es XMS). Después añada las líneas para la tarjeta de sonido y el lector del CD-ROM de la misma manera. (Encontrará lo que tiene que escribir en el CONFIG.SYS original de la unidad C). Cuando haya terminado pulse:
F6 <Enter>

Deberá aparecer el mensaje «1 file(s) copied». Si el mensaje no aparece, repita, por favor, todas estas instrucciones.

¡IMPORTANTE! UTILICE ESTAS INSTRUCCIONES SÓLO EN LA UNIDAD A

A continuación, escriba las siguientes líneas en el prompt de A:
copy Con Autoexec.bat <Enter>
Prompt Sp$g <Enter>

Todos los comandos para la tarjeta de sonido y el lector de CD-ROM

Puede encontrar todas las líneas de comandos en el AUTOEXEC.BAT de la unidad C. Deben ser algo así como:
Set Blaster=A220 I5 D1 H5 P330 T6
Set Sound=C:\SB16

Esto sólo es un ejemplo de cómo pueden ser, pero usted debe comprobarlo en su propio AUTOEXEC.BAT antes de escribirlas. Cuando haya terminado esto, pulse F6 y de nuevo deberá aparecer el mensaje «1 File(s) copied». Si el mensaje no aparece repita, por favor, estas instrucciones.

¡IMPORTANTE! UTILICE ESTAS INSTRUCCIONES SÓLO EN LA UNIDAD A

Cuando haya hecho esto, con el disco en la unidad A, pulse a la vez las teclas<Ctrl> <Alt> <Delete> para reiniciar.

Reiniciar por completo

Si tiene DOS 6.2 o superior debe volver a arrancar la máquina por completo. Cuando obtenga el mensaje «Starting MS-DOS», pulse la tecla F8 de la parte superior del teclado. Verá el mensaje: «DOS sill prompt you to confirm each CONFIG.SYS command». Diga que sí a las siguientes líneas:

DOS=High
Device=C:\DOS\Himem.sys
Device=C:\DOS\EMM386.exe RAM (o NOEMS)

Para el sonido y el lector de CD. Diga que no al resto de las líneas hasta que se le pregunte si quiere ejecutar el AUTOEXEC.BAT. Diga que sí a esta línea y las siguientes:
Prompt SpSg
Path C:\Windows; C:\DOS

Diga también que sí a todas las tarjetas de sonido y lectores de CD-ROM. Diga no al resto. Esto debería poner las cosas en su sitio.

Importante

Algunos programas del CD son shareware y, como tales, se proporcionan como un servicio de evaluación para nuestros lectores. Si le gustan los programas y quiere seguir utilizándolos, tiene que registrarse con sus desarrolladores. A cambio, obtendrá versiones actualizadas, niveles extra, correo y todo tipo de materiales (probablemente).

Se ha verificado que todos los CDs no contengan virus. SIN EMBARGO, ni Pc Zone, ni Dennis Publishing, ni Ediciones Zinco Multimedia o empresas asociadas, pueden considerarse responsables de cualquier problema que pueda surgir mediante la utilización de los discos.

¡QUEDA ADVERTIDO¡





BOLETÍN

Doom II: Al nivel más alto

[Arriba] Conozca a Andre, un genio de la confección de escenarios.

[Abajo] Un mapa complicado, debe ser un nivel sólo para expertos.

Hace unos seis meses que Shawn Green de ID (el diseñador de *Doom*, autor de *Doom II, nivel 25*) empezó a hojear los miles de escenarios en CompuServe, Internet, American On-Line, etcétera, buscando artistas (gente detallista y con talento para el diseño, que saben de qué va *Doom*, y que entienden que demasiadas megaesferas echan a perder el conjunto. Finalmente encontró cuatro autores de escenarios que encajaban con su idea de cómo hacer niveles en *Doom* –Tom Mustaine, Jim F Flinn, John Anderson (alias Dr. Sleep) y Chris Klie– y les encargó nuevos niveles para «The Master Levels».

Al otro lado del charco, en Bristol, Inglaterra, el estudiante de dibujo Andre Sverre Kvernmo, estaba terminando uno de sus últimos escenarios, de los veinte que ya había creado.

Tanto él como sus amigos consideraban que eran buenos, pero a Andre no le importaba dejarlos en cualquier servicio on-line porque simplemente lo hacía para divertirse. Pero entonces compró **PC ZONE** y leyó que ID estaba a punto de lanzar un disco con escenarios «amateurs» para Doom II.

«Decidí que mis escenarios eran suficientemente buenos como para que estuvieran en ese disco», afirma Andre. «Escribí a la dirección electrónica de ID. No obtuve respuesta. Les envié algunos de mis escenarios. No obtuve respuesta. Gasté unas cinco o seis mil pesetas en facturas de teléfono intentando hablar con ellos».

Finalmente, después de semanas de persecución, Andre consiguió hablar por teléfono con Shawn Green. Sí, había recibido los escenarios de Andre y, sí, eran muy buenos. Al parecer, Jay Wilbur (el relaciones públicas de ID) había dicho al verlos «¡Huau! ¡Nos quedamos con esto!» Pero no podía ser, no podían poner los escenarios de Andre en el disco. Desgraciadamente ya no había tiempo para ello. Tal vez la próxima vez.

Absolutamente desmoralizado, Andre se encerró en su habitación de la cual sólo salía para beber y lanzar improperios a la gente. Estaba muy, pero que muy deprimido.

Dos semanas más tarde, en una bonita y soleada mañana, recibió una llamada telefónica. Era Shawn Green. «Básicamente me decían que finalmente querían mis escenarios pero que tenía que enviárselos muy rápido.» Andre así lo hizo y Shawn escogió cuatro para el disco: Black Tower, Mephisto, Blood Sea y el fantástico Teeth (The Express Elevator to Hell). Aunque tuvieron que hacerles algún que otro retoque.

«Shawn le sugirió un par de cambios. Cosas sin importancia como añadir más munición, más bolas de energía y texturas. Hubo un nivel al que tuvimos que cambiarle el tema porque ya había un tema similar en el disco y hubo otro que necesitó unos catorce cambios.»

Antes de que empiece a ponerse nervioso, tiene que saber que no se trata de un producto más para aprovechar la euforia consumista de Doom. Los niveles no tienen gráficos nuevos, ni nuevos monstruos ni armas nuevas ni nuevos sonidos. Simplemente es un disco con niveles independientes. Pero, recuerde, son niveles en los que la habilidad de la arquitectura de Doom se lleva al límite. Son los mejores niveles que pueda imaginar. Y usted puede probarlos en exclusiva con las muestras de los niveles de Andre que le incluimos en el disco de este mes, las que ID no pudo incluir en su momento por falta de tiempo. Así que para su deleite le presentamos: Blood flood, The Image Of Evil, Eye Of The Storm, y We Who Are About To Die. Que se divierta.

Andre se está preparando para la fortuna y fama que inevitablemente le llegará pero mientras espera, se pasa el día al teléfono: «Sí, he llamado a Shawn y he charlado con él. Y también he hablado con otros autores de escenarios y vamos a hacer una compilación de todos los niveles.»

Doom II: The Master Levels (título provisional) estará en el mercado «cuando esté acabado», que probablemente sea en breve (probablemente ya lo esté cuando aparezca la revista en sus quioscos). Pero tenemos que advertirle que ID se caracteriza por cambiar las cosas en el último minuto, así que los detalles concretos (como el título, el número de escenarios, etcétera) de este fantástico artículo que acaba de leer pueden variar. Qué le vamos a hacer...





»



A por la pistola

¿No le gustaría poder apuntar un arma contra la pantalla de su PC y vaciar el cargador? Ahora ya puede desahogarse gracias a American Laser Games y la PC Gamegun que acaba de lanzar.

La Gamegun, que desgraciadamente sólo se vende en un único color (un naranja brillante a toda prueba), está fabricada con «plástico indestructible y duradero» y dispara perfectamente a los objetivos de la pantalla a una distancia de 3,5 metros. La pistola Gamegun se vende junto con *Crime Patrol* una versión demo de *The Last Bounty Hunter*. También soporta juegos clásicos como *Mad Dog McCree, Who Shoot Johnny Rock?, Mad Dog II, The Lost Gold, Space Pirates* y *Drug Wars* y el juego es cien por cien compatible con la Gamegun, y permite jugar a dos jugadores a la vez, utilizando cada uno su pistola anaranjada.

Gamegun se vende por unas 8.500 pesetas. Para más información, llame a Mirage (Tel. 07 44 1260 299909)

A punto

+++ A volar con Navigator

Spectravideo acaba de anunciar su joystick de bajo coste con características propias de los joysticks especiales para simuladores de vuelo tres o cuatro veces más caros.

Navigator ofrece una opción de visualización desde arriba con cuatro posiciones, una opción con ángulo de zoom, centrado automático (no se necesitan orientadores), cuatro botones de disparo y una opción de autodisparo de alta velocidad. El joystick se venderá por poco menos de 7.000 pesetas y estará disponible en todos los grandes almacenes.

Para más información llame a Spectravideo al teléfono 07 44 181 900 0024.



+++ GameRunner V2.0

Quarterdeck acaba de anunciar una nueva versión de su paquete de utilidades, especialmente diseñado para conseguir aumentar el rendimiento de nuestro ordenador a la hora de jugar. GameRunner Version 2.0 incluye QEMM 7.5 Game Edition, junto con otras dos utilidades que aceleran tanto el acceso a disco como la gestión de memoria y que permiten al jugador engañar a la máquina en los juegos que lo soporten.

GameRunner está disponible por unas 11.000 pesetas en las tiendas más importantes. Para más información, llame a Quarterdeck al teléfono 07 44 1245 496699.



T-Mek

Los juegos de tanques siempre han tenido mucho éxito. Battlezone fue indudablemente uno de los mejores juegos arcade de todos los tiempos (sí, incluso a pesar de los estúpidos y endebles misiles) y puede dar por hecho que en más de un bar (probablemente de algún pueblo perdido de nuestra geografía) alguna máquina arcade de Battlezone sigue siendo la principal atracción.

Los juegos de tanques para múltiples jugadores en red que nos permiten disparar contra nuestros colegas aún tienen más éxito. Los chicos de Time Warner lo tienen muy claro, y por este motivo van a lanzar un juego llamado T-Mek, un juego de guerra de tanques, estilo arcade, de aspecto ingenioso que soporta batallas para múltiples jugadores sobre un territorio virtual.

Tomando prestadas muchas ideas de clásicos como Descent, MechWarrior 2 y Earthsiege, los jugadores pueden combatir entre ellos o pueden deambular solos cargándose enemigos por doquier y esquivando su artillería. Vea la revista del mes que viene para un análisis completo del juego.

T-Mek se espera que salga proximamente, y estará editado por Time Warner Interactive.





Big Red Racing

Si le gustan los juegos de carreras de coches pero no puede perder el tiempo preparando los coches (como en *IndyCar* y *NASCAR*), este nuevo juego de carreras de gran velocidad de Domark le irá que ni pintado.

Desarrollado por Big Red Software, los programadores de las diversas versiones de *Micro Machines*, *Big Red Racing* promete fantásticos efectos visuales (gracias a un nuevo mecanismo más rápido de gráficos en 3D), 18 circuitos diferentes (sazonados con saltos, rampas y curvas cerradas), 12 vehículos (incluyendo jeeps, volquetes, etcétera) y la opción de jugar en red contra cinco oponentes. El juego debería dar un buen rendimiento en un 486 y los jugadores pueden ver la acción desde cualquier ángulo de cámara.

Big Red Racing se espera que salga en breve, y estará editado por Domark.



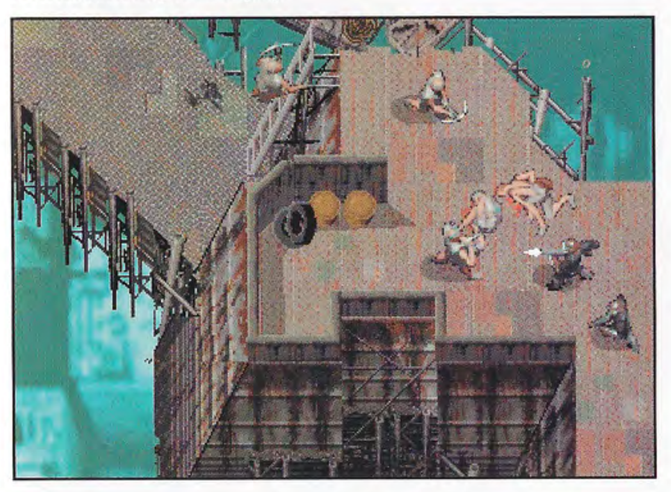


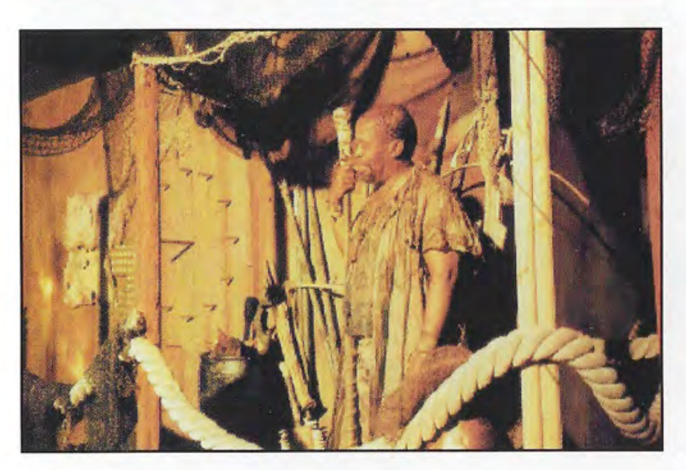
WaterWorld

La buena noticia sobre esta licencia es que no será para hacer un juego de plataforma. Por una vez, parece ser que el desarrollador ya ha visto la película y pretende hacer un juego basado en el argumento de la misma. Y, ¿de qué va *WaterWorld*? Se trata de un juego de estrategia con un aspecto similar a *Command & Conquer*, exceptuando el que está situado en un mundo en el que los casquetes polares se han derretido y la humanidad vive ahora en los océanos, buscando desesperadamente provisiones y tierra firme.

El usuario puede jugar tanto contra el ordenador (o contra otro jugador si juega en red) o puede competir en tiempo real para construir armas, recoger comida y otras provisiones vitales, y conseguir evitar tener problemas. Los gráficos en 3D son bastante buenos, también hay imágenes (como era de esperar) de la película de Kevin Costner, y la inteligencia artificial es fabulosa.

Se espera que *WaterWorld* esté en el mercado cuando salga esta revista, editado por Interplay.







BLAM! Machinehead

Core ha estado ocupada, Últimamente, trabajando en una nueva perspectiva de disparador, que curiosamente ha denominado !Blam! !Machinehead!

El juego incorpora gráficos renderizados y facilidad para cambiar el plano del juego durante la jugada. ¿Confuso? No dude de que lo estará. El juego se autodefine como de una naturaleza muy adulta (lo que sin duda le garantizará ventas tan sólo en ese sector) y autoproclama un certificado XXX/18.

Los jugadores verán la acción a través del visor del casco de la Dra. Kimberley Stride (mire a la imagen arriba) mientras ella conduce su Vorpal Blade choper a través de exteriores renderizados y localizaciones interiores. El juego ya se jacta de tener cuatro misiones masivas y algunas escenas de corte divertidas. Le contaremos más cosas en nuestro próximo número.

STAR RANGERS

Los viejos y juiciosos usuarios de Atari deben recordar el clásico simulador especial de combate Star Raiders, un juego palpitante, estimulante y bueno en su tiempo. Este juego era un producto de la americana Interactiva Magic, que ahora está a punto de lanzar un nuevo juego bajo el nombre de Star Rangers. La compañía ha anunciado que el nuevo juego tendrá todas las cualidades del original, pero en realidad es un maldito espectáculo de mucho mejor aspecto.

Situado en el año 2300, el jugador forma parte de el intergalaico Border Patrol, cuya función es defender todo el espacio exterior espacial de las fuerzas alienígenas invasoras. El juego aporta vigor; texturas; gráficos SVGA; un modo práctico que permite que el jugador, rápidamente, se sumerja en la acción; campañas estratégicas; y tres niveles de dificultad.

Pero, para conseguirlo aún será necesario esperar un poco.



Mk3

Los juegos de lucha nunca han sido especialmente importantes en los PC's, hasta ahora siempre habían estado reservados a las consolas más potentes del momento; sin embargo, esta tendencia está cambiando. Ya en el año pasado, empezaron a aparecer títulos de lucha para PC, no obstante no tener la fluidez y el nivel gráfico deseado. De todos ellos, el que consiguió destacar por encima de todos fue *Mortal Kombat* y su segunda parte *Mortal Kombat 2.*

Ahora, en el año 1995, los señores de Midway, parece que lejos de cansarse, han acrecentado su deseo de crear el auténtico juego de lucha. Es por eso que han lanzado *Mortal Kombat 3.* La nueva versión del juego es, sin duda, el lanzamiento del año en lo que a juego de lucha se refiere. En esta tercera parte, todo ha sido mejorado, hay más luchadores, concretamente se han añadido ocho nuevos; más movimientos fatales que como podrán comprobar, son de una animalidad digna de la saga; también se ha aumentado el número de movimientos de cada personaje así como su realismo y fluidez. Todas las novedades, en conjunto, aseguran que *MK3,* será la experiencia de lucha definitiva. La inteligencia de los personajes ha sido mejorada, y ahora es idéntica a la de las máquinas recreativas. Otro punto importante a destacar, es la posibilidad de jugar en red (modalidad que se está poniendo de moda) permitiendo incluso la conexión de hasta ocho jugadores. Una vez testado el juego, os puedo asegurar que será el auténtico juego de referencia para el sector y que, sin duda, se convertirá en el juego «estrella» de estas Navidades.

The Crying Game

Mindscape e Intelligent Games se han unido de nuevo para crear un nuevo estándar en juegos de aventura-RPG. El juego posee una apariencia futurista que pone al jugador en la piel de un Raptor, un ladrón de alta tecnología cuyas especialidades son asaltar ruinas arqueológicas y robar valiosos artefactos. El jugador es sólo uno de los diferentes Raptor que han sido depositados en las profundidades de un viejo y misterioso templo en busca del Santo Grial.

El juego posee gráficos 3D en tiempo real, un gran número de puzzles y la posibilidad de interactuar con los numerosos habitantes del mundo subterráneo. *Azrael's Tear* hará su aparición en diciembre.



Maxisound 32 Wave FX.

En un mercado como el de las tarjetas de sonido, en el que la competencia es tan dura, parece arriesgado que una empresa desconocida en nuestro país, quiera entrar en la lucha por el liderazgo. Guillemot, de la mano de Ubi Soft, ha aceptado el reto, y para ello nos presenta la tarjeta MaxiSound 32 Wave Fx. Con ella, esperan poder luchar en el segmento más alto en lo que a tarjetas musicales se refiere. La MaxiSound 32 incorpora para ello todo lo necesario: es compatible cien por cien con SoundBlaster para generar el sonido FM; también es compatible con el estandard General Midi así como con el General Standard (GS) para la generación de sonidos MIDI usando la tecnología «WAVE TABLE», que proporciona un sonido de excepción. Dispone de un procesador de efectos, así como de la posibilidad de ampliar su memoria para futuras aplicaciones. Como toda tarjeta de última generación, dispone también de conectores para CD-ROM's ATAPI-IDE, así como para los más antiguos AT-BUS. Su precio en el mercado español será de 22.900 pesetas, un coste muy competitivo que pone a esta excepcional tarjeta en disposición de luchar, de tú a tú, contra las reinas del momento.

Owls: como anillo al dedo

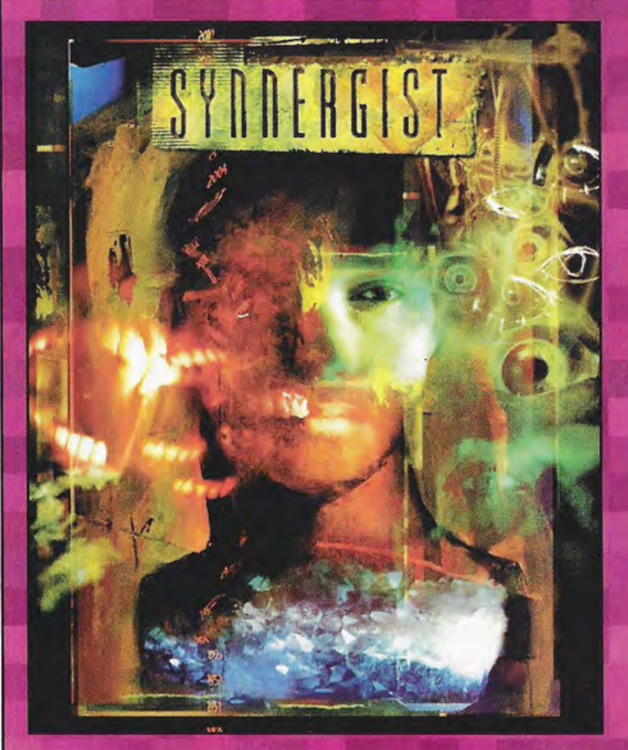
¿No se lleva bien con el ratón? ¿No consigue arreglárselas con ese botoncito al que nunca acierta? Entonces es que necesita Owl, un periférico inalámbrico 3D para movernos por la pantalla (éste se coloca como un anillo) y que ahora viene con soporte para los clásicos éxitos en 3D: *Descent, Dark Forces* o *Doom.*

Con un peso inferior a los 15 gramos, Owl consta de un transmisor ultrasónico que se coloca alrededor del dedo índice, se fija a él con velcro y posee dos botones de fácil acceso. Su ergonómico diseño permite realizar los movimientos naturales de la mano y reduce el dolor en las muñecas. Tres receptores montados en la base del monitor triangulan la posición del Owl y transforman los movimientos del dedo en movimientos del puntero en la pantalla.

Podemos utilizar Owl en conjunción con el teclado o como mecanismo para tener las «manos libres». En las aplicaciones de software en 3D, los usuarios pueden hacer zoom moviendo el dedo anular, cogiendo «objetos virtuales» y manipulándolos en un «mundo virtual».

Owl dispone de los drivers adecuados para hacer fácil su instalación y puesta en marcha. Para más información, llame a Pegasus Technologies Ltd. (Israel) al teléfono 07 972 351 82422, donde le informarán acerca de los precios y su disponibilidad.





[Izquierda] 21st Century ha contratado al famoso novelista gráfico Dave McKean para el diseño de *Synnergist.*

Synnergist

El maestro de las máquinas del millón, 21st Century, ha conseguido desengancharse de sus máquinas del millón virtuales para desarrollar una interesante y nueva aventura multimedia llamada *Synnergist.*

En una ciudad gobernada por el caos, New Arhus, el jugador, le sigue la pista a un asesino furibundo... y esto es todo lo que sabemos por el momento, excepto que es la primera aventura multimedia que utiliza un sistema recién desarrollado de manipulación de inventarios Orientada a Objeto, que tendrá cantidad de NPCs con quien charlar y que puede ser algo bárbaro.

A punto

+++ *Psygnosis desaparece*

El gigante de los juegos Psygnosis, cuyos éxitos más recientes incluyen al fantástico *Discworld* y *Ecstatica*, va a formar, junto con Sony Psygnosis y Sony Electronic Publishing, la nueva empresa de software Sony Interactive Europe. Su funcionamiento será independiente de la empresa de hardware de la PlayStation formada a principios de año [Sony Computer Entertainment Europe], y se organizará en dos divisiones: Sony Interactive Studios y Sony Interactive PC Software. Ambas divisiones continuarán desarrollando software de primera clase tanto para el PSX como para PC. Aunque aún está por confirmar por parte de Sony, se rumorea que juegos tan conocidos como Toh Shin Den y Ridge Racer van a ser convertidos para PC y que serán lanzados por sorpresa en un futuro no muy lejano. Este último parece ser que utilizará un mecanismo similar al del futuro juego de carreras Demolish'Em Derby que en estos momentos se encuentra en los primeros lugares de las listas de juegos para PSX y se espera que éste sea igual de bueno para PC cuando haga su aparición (posiblemente por las mismas fechas en que esté leyendo esto). Más información en próximos números de **PC ZONE**.

+++ *VRFX1 ¡por fin!*

Parece que Forte Technologies, la empresa de los cascos de realidad virtual VFX1, por fin, está preparada para lanzar este producto en Europa.

Las características del sistema han sido actualizadas (de nuevo) y ahora ofrece unidades LCD mejoradas, con pantallas de alta resolución, 789x230, rastreadores VOS de tres ejes, auriculares de alta fidelidad, micrófono y cyberpuck. La unidad (que es la mejor que hemos visto) viene con demos jugables de numerosos juegos en 3D, incluyendo *Descent* y *Magic Carpet*, asimismo, soportará futuras versiones como *Magic Carpet 2, Descent 2, Darker* y el superesperado *Flight Combat* de Looking Glass technologies. Aún están por confirmar los precios y distribuidores, aunque se espera que podamos adquirir un VRFX1 por unas 150.000 pesetas. Puede hablar con Forte Technologies (Tel. 07 44 716 292 6353) o puede enviarles correo electrónico a FORTEVFX1@AOL.COM.



+++ *Janes y EA*

Electronic Arts (EA))ha firmado recientemente un contrato con Janes (el editor especializado en armas y temas militares) para utilizar su grandiosa base de datos en sus futuros simuladores y juegos de guerra. Por el momento no se han dado más detalles sobre las características de los productos, aunque se sabe que EA está trabajando en estos momentos en dos nuevos proyectos que ya utilizarán la licencia de Janes y que hay muchos más en lista de espera.

A la conquista del nuevo mundo





Si cree que sacándoles las castañas del fuego a los franceses o ingleses o arruinando a los belgas podría llegar a divertirse, entonces le encantará *Conquest of the New World*, el último juego al estilo *Civilization*, creado por el mismo equipo que creó *Castles*.

Situado en el siglo XV, los jugadores compiten como uno de los cuatro países que participan en el juego: España, Francia, Inglaterra y Bélgica. Cada país tiene sus puntos fuertes y débiles. Los jugadores deben encontrar el equilibrio entre la política, la guerra y la construcción para crear una estrategia que les permita conquistar el nuevo mundo y, al mismo tiempo, reducir los colonizadores rivales a comerciantes de segunda clase. Se puede jugar en red o mediante correo electrónico e incluso contra otros tres ordenadores con sus respectivos usuarios.

Conquest of the New World se espera que salga esta Navidad y estará editado por Interplay.



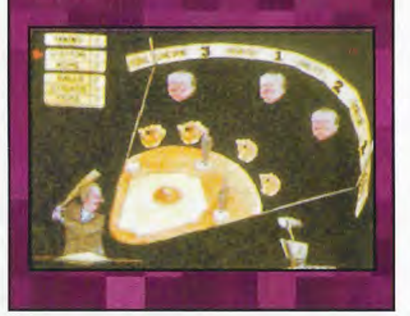


Take Your Best Shot

¿Quién necesita un salvapantallas con la gran cantidad de opciones atractivas que vienen con Windows 95? Bueno, tal vez no le importe que la pantalla se le llene de todos esos aburridos dibujo,s pero lo normal es que esté harto de ellos.

Por suerte, ahora hay un antídoto contra el aburrimiento de las pantallas: un nuevo salvapantallas basado en las fantásticas animaciones del premiado artista Bill Plympton (conocido por los anuncios de publicidad del NikNak). Además de los diversos estampados y salvapantallas, en el CD también hay juegos arcade además de una opción especial para proteger la pantalla y que evita que cualquier persona pueda acceder a nuestro ordenador.

Take Your Best Shot estará editado por 7th Level y su precio aproximado rondará las 5.000 pesetas.



A punto

+++ ***Oferta especial***
Quickshot está ofreciendo una promoción especial de su nuevo joystick, Skymaster, mientras dure el stock. Este nuevo joystick –diseñado para ser utilizado con simuladores de vuelo y juegos de combate espacial– ofrece controles en forma de botones giratorios y cuatro posiciones. En estos momentos se está vendiendo por sólo 7.500 pesetas, pero como oferta especial limitada (el precio habitual es de más de 8.500 pesetas).



+++ ***Countdown en el PC***
El primer programa del Channel Four británico, *Countdown*, presentado por el inocuo Richard Whiteley y por la inefable Carol Vorderman, llega a la pantalla de nuestro ordenador personal, por cortesía de VCI. El juego ofrecerá todos los juegos que se desarrollan en el show y por suerte no intentará incluir ninguno de los pueriles intentos de broma que hace la Whiteley. (¡Buf, menos mal!)

Countdown debería estar ya a la venta cuando salga esta revista, por unas 4.500 pesetas. Para más información llame a VCI al teléfono 07 44 1923 255558.

+++ ***Empire Interactive se anima***
Empire Interactive acaba de contratar a un grupo de artistas y animadores expertos en 3D, conocidos en el sector como Minds Eye, para trabajar en las animaciones y gráficos de su carpeta de productos.

El equipo, que recientemente había trabajado para la BBC además de para otras empresas de producción independientes, está trabajando en estos momentos en algunas escenas y en la introducción del próximo simulador de acción/estrategia de Empire que se llamará *Red Ghost*. Utilizando 3D Studio y Alias, van a crear algunos de los mejores efectos visuales jamás vistos en nuestras pantallas (las animaciones que hemos podido ver son muy buenas) y generar personajes que se moverán y actuarán como en la vida real en un entorno detallado.

Red Ghost está previsto que salga el mes que viene de Empire Interactive.

Dos de Elite

Parece ser que hay dos tipos de juego que todas las casas de software quieren desarrollar llegados a un determinado punto. Uno de ellos son los juegos de fútbol en 3D y los otros, los juegos de carreras. La empresa de software Elite no es ninguna excepción y en estos momentos está dando los últimos retoques a sus dos nuevos proyectos: *On-Side* y *Dirt Racer*.

On-Side, como se puede comprobar en la captura superior, no tiene apenas diferencias respecto a la versión arcade de Sega, *Virtua Soccer*. Cada jugador está formado de 200 polígonos y el juego posee unas 7.500 animaciones diferentes, voces digitalizadas, opción para jugar a futbito y la posibilidad de jugar como entrenador. Aunque pueda parecerle que nada de esto es tan impresionante como *Actua Soccer* de Gremlin, utiliza un sistema de control muy sencillo y parece ser que la inteligencia artificial funciona bastante bien.

Dirt Racer parece tres cuartos de lo mismo, pero las primeras noticias sobre él indican que Elite tiene un buen juego de carreras entre manos. En lugar de optar por desarrollar unas carreras en plan simulación y competir con juegos como *The Need For Speed*, y *F1GP2*, Elite aparece con un juego de carreras con un montón de opciones (20 circuitos distintos, 6 tipos diferentes de vehículos, 40 configuraciones de vehículos y tiene también opciones para jugar la Liga o la Copa), tiene la opción de jugar dos jugadores vía módem o puerto serie y contiene mucha, mucha diversión.

No habrá que esperar mucho para verlos en acción porque se espera que ambos salgan este mes del cuartel general de Elite.

Grand Prix Manager

No contento con producir lo que promete ser el mejor simulador de fórmula uno, MicroProse acaba de desvelar los primeros detalles de un simulador de organización de carreras de fórmula uno con un fantástico aspecto.

Gran Prix Manager será un juego de organización y estrategia basado en Windows en el que el jugador deberá controlar todos los aspectos de la organización del equipo, desde la negociación para conseguir los mejores motores y los mejores conductores, hasta conseguir los patrocinadores suficientes y definir las tácticas de la carrera. Los jugadores pueden optar por la opción de comienzo rápido y empezar a controlar un equipo ya existente o pueden empezar el juego desde cero.

El juego contendrá buenos escenarios para las acciones y será sencillo de utilizar por su interface Windows. Los jugadores también podrán decidir si juegan contra equipos controlados por el ordenador o contra otros jugadores que estén en red e incluso hay conversaciones para vincularlo con Geoff Crammond's Formula 1 Grand Prix 2 en fases posteriores; esto significa que podremos organizar nuestro propio equipo y, además, conducir nuestro coche.

Grand Prix Manager se espera que salga este mes y estará editado por MicroProse.







Clave

- ▲ Mejor posición que el mes pasado
- ▼ Peor posición que el mes pasado
- ◆ Igual posición que el mes pasado
- ● Ha entrado nuevo
- RE Ha vuelto a entrar

LOS MAS VENDIDOS

¿Qué se vende más en estos momentos? No siempre lo que uno cree. A pesar de lo que nosotros decimos en nuestros fantásticos y excepcionales artículos, sigue pareciendo que no nos hacen mucho caso. Algunos tienen un deseo obviamente masoquista de tirar el dinero...

Los 20 títulos caros más vendidos

1. X-Wing/B-Wing/IMP. Pursuit	▲	US Gold
2. Doom 2	▼	Virgin
3. Sim City 2000	▼	Maxis
4. Ultimate Soccer Manager	▼	Impressions
5. Sam & Max/Indiana Jones/D... Tentacle	▲	US Gold
6. FIFA International Soccer	◆	Electronic Arts
7. X-Wing	▲	US Gold
8. Premier Manager 3	▲	Gremlin Interactive
9. NASCAR	◆	Virgin
10. Terminal Velocity	●	US Gold
11. Tie Fighter	▼	LucasArts
12. Player Manager 2	●	Anco/V[illegible]
13. Theme Park	▼	Bullfrog
14. Fantasy Manager	▲	ANCO
15. Ultimate Doom: Flesh Consumed	●	GT Interactive
16. Comanche Super Pack	▼	US Gold
17. Discworld	▼	Psygnosis
18. TFX	▼	Ocean
19. European Challenge	RE	Anco
20. The Lion King	RE	Virgin

Los 10 títulos económicos más vendidos

1. Magic Boy	◆	Empire
2. Brian Lara's Cricket	◆	Audiogenic
3. Dawn Patrol	RE	Empire
4. Universal Clip Art: Batman/NFL	▲	Advantage Point
5. Terminal Velocity	RE	US Gold
6. Dune 2	◆	Hit Squad
7. Easy to Learn Computing	▲	Premier Collection
8. Detroit	▼	Impressions
9. Doom (MS)	▼	Micro Star
10. Easy to Learn Computing	▼	Premier Collection

Los 10 títulos en CD-ROM más vendidos

1. Star Trek TNG: A Final Unity	◆	MicroProse
2. FX Fighter	●	GTE/Philips
3. Theme Park	RE	Bullfrog
4. IndyCar Racing	▲	White Label
5. Dark Forces	▲	LucasArts
6. Discworld	◆	Psygnosis
7. Ultimate Doom: Flesh Consumed	●	GT Interactive
8. SimCity 2000	RE	Maxis
9. 1944 Across the Rhine	●	MicroProse
10. Microsoft Flight Simulator V5.1	●	Microsoft

LA FUERZA ESTÁ CONTIGO ¡SIEMPRE!

SORPRESA, SORPRESA

¿POR QUÉ?!

LO MEJOR ESTÁ TODAVÍA POR VENIR

¿QUÉ?

ESPERE A VERLO CONQUISTADO

GUERRA DE ESTRELLAS

¡LUCASARTS LO HA HECHO DE NUEVO!

APUESTO A QUE NO PUEDE CON ÉL

O IR Y COMPRAR UNA CAJA DE BOMBONES

¡LA ÚLTIMA SUBIDA!

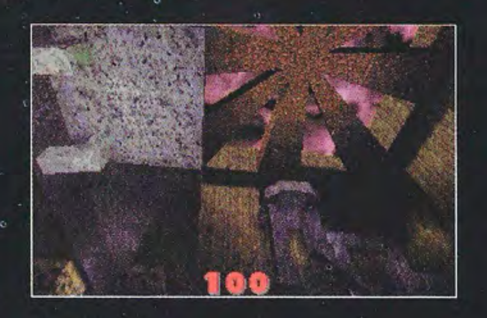
LO MEJOR EN PC POR MUCHO TIEMPO

COMEDIA









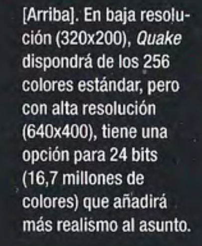
Ya puede empezar a enviar por correo electrónico su lista de regalos de Navidad a los Reyes Magos. El juego que este invierno ocupará todos los monitores de todos los hogares será *Quake*, la siguiente entrega de *Doom* (con voz de James Earl Jones)... PC ZONE le ofrece las primeras pantallas oficialmente presentadas y algunas otras novedades más. David McCandless nos informa de todo.



Ya llega! Por fin, *Quake*, la secuela de *Doom* y el juego de todos los juegos ya llega. Estas Navidades. Durante meses y meses, Internet ha sido un hervidero de rumores y más rumores, y más rumores, y más rumores, sobre *Quake*. Algún que otro chisme salía de vez en cuando del cuartel general de ID en Dallas. Rumores sobre martillos mágicos, partidas para cien jugadores en red, dragones, etcétera.

John Romero y Dave Taylor, los programadores de *Quake* aparecieron en DWANGO (el sistema de servidores de juegos panamericano) y en American On-Line (pobres, los de CompuServe...) dejando pistas y desapareciendo antes de que nadie pudiese preguntarles nada.

La cuestión está en que *Quake* revolucionará por completo el sector de los juegos con su revolucionario motor 3D, sus revolucionarios gráficos y opciones para múltiples jugadores, sus revolucionarias armas y diseño de los niveles entre otros aspectos. Algo así como lo que hizo *Doom* hace un par de años. Aquí tienen un resumen de lo que le espera.













[Arriba]. En baja resolución (320x200), *Quake* dispondrá de los 256 colores estándar, pero con alta resolución (640x400), tiene una opción para 24 bits (16,7 millones de colores) que añadirá más realismo al asunto.

[Derecha.] Algunas capturas de *Doom* 1, nivel 5 (fila inferior) «quakeficados» por los maestros de ID (fila superior).











Escenario

Fantasía al más puro estilo *Dungeons & Dragons*. Pero nada relajado como *Dungeon Master* sino con un ritmo realmente rápido, como *Heretic*, con un guión argumental posiblemente basado en *Dioses Nórdicos/Jóvenes Fornidos/Héroes Rubios y Escoceses Paseando sus Torsos Musculosos, Bronceados y Brillantes por el Sudor de su Exuberancia Juvenil*, etcétera.

Las palabras clave aquí son: gótico, enigmático y terrorífico.

Argumento

Por ahora, ninguno. («¿Argumento? Ja, ja, ja). Probablemente será tan celofanesco como el de *Doom*. Se espera que evite las búsquedas de martillos mágicos a lo *Vicky el Vickingo*, y que se limite a ofrecer destrucción.

Las palabras clave aquí son: sangre, tripas, sanguinario, intestinos.

Monstruos

Acorde con el entorno gótico, *Quake* ostentará diversos monstruos a lo *Dungeon & Dragons*. Dragones y guerreros (como puede ver en las capturas de pantalla), además de fantasmas y brujas. «Los monstruos tendrán su propia personalidad –afirma Romero–, tendrán líderes y seguidores.»

Se mantendrán las peleas de «monstruos contra monstruos» que tanto éxito tuvieron en *Doom*, pero no serán tan inteligentes. «La buena inteligencia artificial es una pérdida de tiempo: hace que todo el juego vaya más lento», afirma Taylor.

Armas

Por ahora no es que sepamos gran cosa sobre el armamento, tan sólo que el arma principal será una especie de martillo, si es que se le puede llamar así, para machacar la cabeza de nuestros adversarios. Los lanzacohetes, las pistolas y los rifles de plasma que tanto hemos aprendido a querer no pegarán tanto con el escenario, pero se espera que ID evite esa porquería de «varitas» y de «ballestas». Es muy posible que sea algo al estilo del ángel de la guarda del R-Type, flotando a nuestro alrededor pudiendo cambiar de lado según nuestro deseo. Definitivamente, no va a haber hechizos. Ni gnomos. Ni duendecillos.

Palabras clave: Herético, intrigante y fantástico.

Mandos de control

«La mejor forma para jugar a *Quake* será »

Charla

• «Ok, imagínese lo siguiente. Tiene mucha energía pero no la necesita. Se encuentra con alguien en el juego que dispone de buenas armas, pero tiene poca energía. Ambos deciden intercambiar cosas. Usted no confía del todo en el otro, así que le pide a un amigo suyo que se esconda y le vigile. Se encuentran en medio de un campo cara a cara. Usted suelta su energía de más, él suelta su arma y ambos cogen el objeto del otro. Usted empieza a retroceder (sin volverle la espalda) y de repente decide que va a darle una paliza a ese tipo antes de que tenga oportunidad de coger su energía. Se acerca a él y le golpea con el martillo. Cuando el otro se da cuenta y empieza a retroceder, ya es demasiado tarde. Le golpea en plena cabeza y contempla cómo cae al suelo. Le sigue golpeando una vez está en el suelo hasta que ¡explota! Ahora, usted y su amigo recogen su cabeza y la ponen en una bolsa. Más tarde les será de gran utilidad, cuando necesiten algo para sacrificar ante el demonio.»
John Romero conceptualizando la forma de jugar en Quake**.**

• «Sigue utilizando un bsp, pero ahora es 3D, y hay una estructura de listas de visibilidad aparte en cada subvolumen para pasar más rápido al volumen de visualizar que en *Doom*.»
Dave Taylor, codificador de Quake **explicando la superioridad de** Quake **sobre** Doom **en términos de programación.**

• «*Quake* hace que *Doom* parezca un pésimo dibujo animado.»
John Romero clarificando el asunto

• «*Quake* funcionará a la misma velocidad que *Doom* sobre el mismo sistema.»
John Romero (reconociéndolo por lo bajini).

• «¿Argumento? Para nada. Fantasía a tope.»
Dave Taylor hablando del argumento.

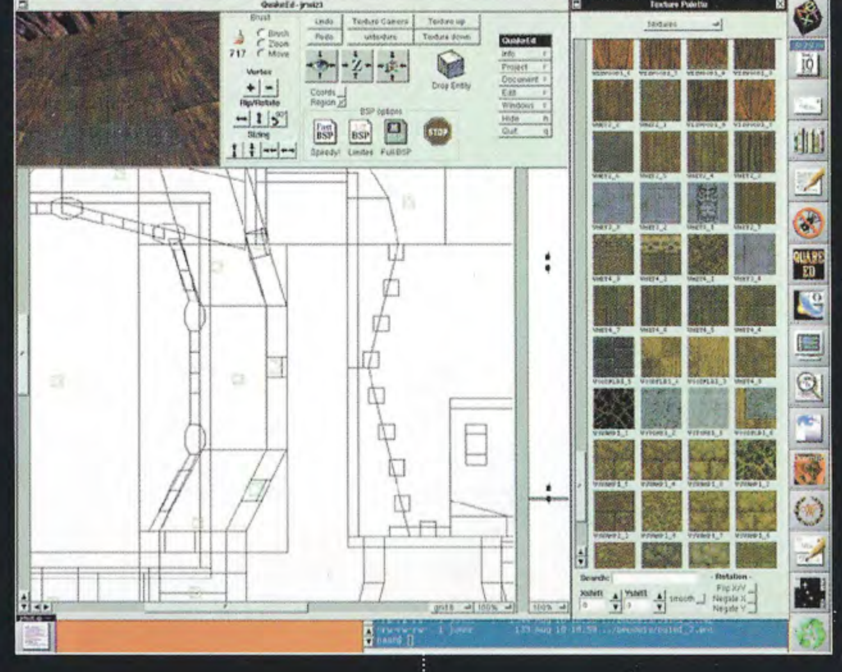
• «¿Argumento? ¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja!»
John Romero hablando del argumento.

• «Entonces, ¿*Quake* tendrá una configuración en plan demoníaco? ¿Una que hará que todos los católicos echen espuma por la boca?»
«Ése es el objetivo»
Dave Taylor explicando que Quake **será tan ultrajante como la señorita Pepis practicando sexo anal en la TV.**

• «Bueno, me largo. Voy a hacer algo en mi enorme castillo de magos ahogados.»
Una noche típica de Romero.

* "Spooge" es en americano, "eyacular".





[Arriba] Un guerrero completamente animado con cabeza y brazos que se mueven. Y un dragón volador al ataque.

[Arriba, derecha.] Captura de pantalla en exclusiva del nivel de edición de *Quake* para personalizar el juego funcionando en una estación ninja .

Su origen

QuakeTalk 3.5 by Joost Schuur
santa@northpole.pixies.com
www.portal.com/~hleukart
Id Software's Web Page (id.software.com)





« con el ratón y el teclado», afirma Taylor, aunque *Quake* también soportará teclas separadas para mirar arriba y abajo y un modo arriba/abajo automático. ID también planea soportar cascos VR para que podamos penetrar y envolvernos por completo de *Quake*. Y gracias a Dios, también podremos desplazarnos horizontalmente.

Palabras clave: Gracias a Dios, ¡hurra!

Gráficos

Las capturas de pantalla hablan por sí mismas. Sombras misteriosas, mapeados de texturas, cielos parallaxados, efectos de luz, etcétera. Y todo en tiempo real y en auténtico 3D. Tanto los monstruos como el resto de jugadores estarán basados en polígonos y, aunque sólo teóricamente, tendrán animaciones al estilo Virtua Fighter. *Quake* también soportará «probablemente» algunas tarjetas de aceleración 3D (como la famosa Glint).

Palabra clave: fantástico.

Sonido

Quake soportará sonido ambiente en 3D y puede que tenga alguna pista de sonido de la legendaria banda de punk, Nine Inch Nails, Oximoron City y Thomas Dolby. A estas alturas aún no está confirmado, aunque algunas noticias recientes parecían indicar que no va a haber música; sólo efectos de sonido ambiental (como gritos o gente ahogándose en su propia sangre).

Palabras clave: Dolby, último grito y, de nuevo, fantástico.

Múltiples jugadores

Éste es el factor clave. Al igual que en *Doom*, ID está desarrollando antes que nada el juego en versión módem/red y promete posibilidades insospechadas. Servidores dedicados a *Quake* aparecerán por todo el mundo permitiendo hasta cien jugadores en la misma partida («si el servidor lo puede asumir»). Romero también promete que las partidas a muerte tendrán el mismo ritmo frenético que las de *Doom* pero que al mismo tiempo exigirán más habilidad al jugador para interactuar con la más compleja geografía.

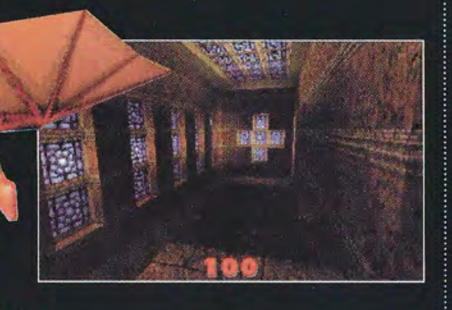
Jugar vía módem se soportará por completo e incluso existirá la posibilidad de cruzar juegos vía Internet.

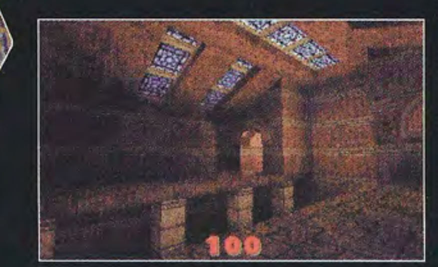
Las palabras clave aquí son: factura de teléfono, vida social nula, depresión, y, por descontado, fantástico.

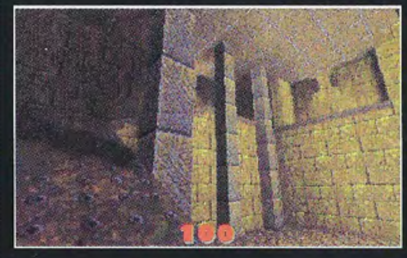
Personalizable

Quake será completamente personalizable. Todos los mapas y formas de entidades estarán en archivos de sencilla comprensión, con gráficos en el formato estándar LBM. También podremos diseñar monstruos nuevos, nuevas armas, añadir nuevos sonidos y crear nuevos niveles «fácilmente». Además, si colocamos nuestros trabajos en nuestro servidor local de Quake, todos los jugadores que se conecten tendrán acceso a ello.

Las palabras clave aquí son: último grito, éxito, fabuloso, y ¡fantástico!













Stonekeep

Patrick Mc Carthy nos cuenta algo de este nuevo juego.

Hay juegos que tardan un montón de tiempo en aparecer, incluso un montón de fastidiosos tiempo en llegar hasta nosotros, y entonces, cuando lo hacen por fin, aparecen como un monstruo en un mundo de enanos. Este ha sido el caso del *Stonekeep*.

El *Stonekeep* es un juego que se ha tomado tanto tiempo para llegar hasta nosotros como el que se tomaría un eunuco con problemas de próstata. Estamos hablando de cerca de tres años. Para hacerse una idea, piense en lo que ha tenido tiempo de hacer en tres años (muchas ilegalidades, supongo) y piense en lo que está haciendo ahora. Piensa en cómo ha cambiado su vida a más, y a mejor, en este tiempo. Y ahora, por último, piense en esos pobres cabrones trabajando en el *Stonekeep*. Ellos han estado haciendo exactamente los mismo durante tres años. Es por eso por lo que no nos sorprendería nada enterarnos de que el equipo de *Stonekeep* tiene una tasa de suicidio aún más alta que la que podemos encontrar en las tribus maorís.

Efectos especiales

El juego empieza con una larga secuencia de introducción (¿qué podemos hacer, mientras?), en la que usted, un chico con un corte de pelo estilo «casco», pinta Disney totalmente desprovista de atractivo, y una insana mirada hacia las criaturas de pelo largo, está colgado en un castillo junto a su desagradable perro, el Peludo Willy.

Por el momento, no está nada claro qué es lo que está haciendo ahí, si exceptuamos el hecho de que tiene una maleta de cartón llena de crema de cacahuete, y de que el propietario del castillo tiene un apergaminado bigote y pinzas de ciclista en los bajos de su pijama.



(Arriba) Blimey, es Kate Moss.

(Abajo izq.) Kate Moss con espada.

(Abajo der.) Ahora es Naomi Campbell.

De pronto, sin aviso previo, la noche cae sobre el castillo y del suelo salen montones de huesos, como si todo el castillo cayera en un estado diferente al que, seguramente, preferirían sus propietarios. Antes de que pueda darse cuenta, su perro se ha convertido en algo que él mismo no hubiera dudado en comerse sólo unos segundos antes. «Dejad a mi Peludo Willy», grita como una plañidera, cuando todo se vuelve negro, y suena ese sonido que indica el paso del tiempo.

Acción en caliente

Repentinamente se convierte en un adulto y (mira al recuadro superior de esta página y se dará cuenta de que no tiene demasiado tiempo) cae velozmente en un oscuro calabozo mientras va rozándote con todo tipo de cosas en la caída.

Está en un tradicional calabozo, con pasillos para reptar hacia arriba, cosas para acuchillarle y una nada higiénica sustancia pendiendo del techo. La diferencia es que esas asquerosas podredumbres que penden del techo son personajes con vida, y desde que le han prestado su calabozo le están dando continuas muestras de su cortesía.

El control del juego es simple y lógico: movimientos con el cursor y jugueteos con el ratón. Haga click sobre las distintas áreas de la pantalla para tener una imagen-espejo de si mismo, de un inventario, y de un mapa (el único que puede encontrar). Haga click sobre la comida en su boca para comerla; y haga click frenéticamente sobre su ratón en las luchas con espada.

Si bien *Stonekeep* no tiene la complejidad de movimiento que estamos acostumbrados a utilizar en juegos como *Ultima Underworld* o en *System Shock*, si tiene una pantalla repleta y un montón de prestaciones.

Cuando acabemos con él, alrededor de la partida número cien, estoy seguro de que creo que tendremos más cosas que contarles acerca de él.

Información del producto

Producción: Interplay
Edición: Interplay **Distribución :** Arcadia
Teléfono: (91) 561 01 97
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre

EN PRODUCCIÓN





Wing

«*Wing Commander III* ha vendido más de medio millón de unidades en todo el mundo y ha sido ampliamente elogiado como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Si esto no es excusa para hacer una secuela, entonces no sé lo que es», afirma Jeremy Wells. Le hemos enviado a Los Angeles, Estados Unidos, donde están rodando las secuencias de acciones reales, para que hable con el productor y director del juego (y de Origin), Chris Roberts.

EN PRODUCCIÓN

Fue uno de los lanzamientos más promocionados del año pasado y, si usted dispone de una máquina que pueda ejecutarlo adecuadamente (y esto significa al menos un Dx2/66 con 8Mb de RAM y una tarjeta de vídeo más bien rápida), pudo realmente apreciar el porqué de tanto alboroto. Incluso antes de su lanzamiento, todo el mundo sabía que *Wing III*, era algo especial. Fue la primera aventura cinematográfica interactiva de verdad, con auténticas estrellas actuando en ella y un ingenioso combate espacial que sigue plantándole cara a todo lo que hasta ahora ha sacado LucasArts. Era algo bueno, lo mejor de este tipo para PC. ¿Cómo es posible que puedan superarlo?

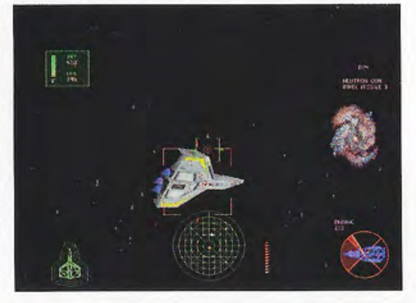
Estoy seguro de que pueden...

...Bueno, Chris está convencido de que puede. Conseguí separarlo por unos momentos del bullicioso plató para espetarle algunas preguntas, ante la furia y consternación de su directora ejecutiva, que se pasó toda la entrevista fulminándome con la mirada a través del hielo seco que se bombeaba constantemente desde una caja negra y que alguien, con un gran abanico, esparcía por todo el plató.

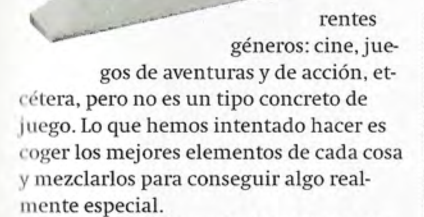
Necesitaban a Chris en el plató, a cada momento, así que no había tiempo para entrevistas. Todos ellos odiaban a los periodistas, «porque les hacen perder el tiempo». Los periodistas (a excepción de los de las revistas de cine) son escoria. Y lo que era peor, yo era escoria británica. No quieren a ningún extranjero apropiándose del hombre clave y ocupando su valioso tiempo preguntándole cosas sobre juegos de ordenadores. Incluso cuando me giraba podía sentir sus ojos en mi espalda. Sin dar muestras de perturbación, intenté romper el hielo con mi mejor acento a lo Hugh Grant:

–Así, Chris (mira tímidamente al suelo, se retira el desordenado flequillo hacia atrás, etcétera), es una película o es un juego?

–Bueno yo lo describiría como una historia. Los juegos *Wing Commander* siempre son historias, así es como mejor se definen. Sí, toma prestadas cosas de dife-



Commander IV



rentes géneros: cine, juegos de aventuras y de acción, etcétera, pero no es un tipo concreto de juego. Lo que hemos intentado hacer es coger los mejores elementos de cada cosa y mezclarlos para conseguir algo realmente especial.

–¿En qué se diferencia de los juegos anteriores?

–Bueno, esta vez estamos filmando con película de 35 mm en lugar de cinta de vídeo, así que la calidad de la acción real es mucho mayor que antes y estamos utilizando escenarios reales en lugar de material recreado, así que la ambientación también es mejor. Cuando rodamos las secuencias para *Wing III* nos limitamos a utilizar escenarios generados por ordenador, y ello limitó la cámara que utilizábamos. Esta vez no tiene nada que ver, porque estamos utilizando escenarios como los de las películas, ahora rodamos en habitaciones con humo y utilizamos cámaras en movimiento y técnicas especiales de iluminación para crear una sensación de ritmo y tensión. En realidad, en términos cualitativos es exactamente como una película.

–Y el presupuesto crece, en consecuencia, de forma trepidante también, ¿no?

–¡Sí! Ni que lo digas –afirma Chris, con una sonrisa embarazosa–. El presupuesto de *Wing IV* es el doble del de *Wing III*.

–¿Esto qué significa, en términos concretos?

–Oficialmente estamos hablando de unos ocho millones de dólares para la producción completa.

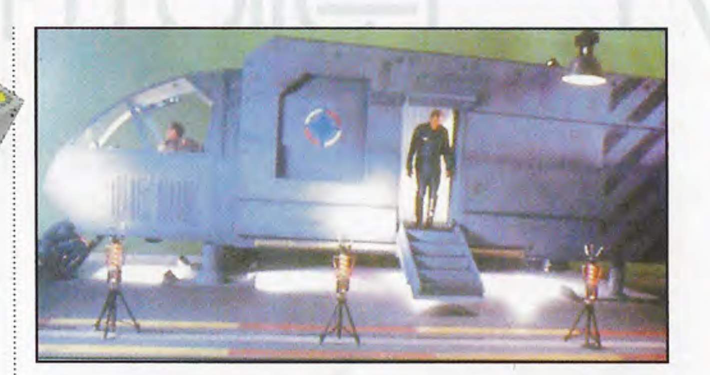
–¡Huau! Y aún no habéis terminado de rodar, ¿no es así?

–No, aún no hemos terminado, pero nos estamos manteniendo bastante dentro del calendario previsto. Tenemos un buen equipo y todo está realmente funcionando de maravilla. Lo más caro son los escenarios. Hemos construido casi cuarenta escenarios diferentes, desde barras de cóctel futurista hasta las viviendas para el personal. Es bastante impre- »









¿Nada de pornografía?

Puede que *Wing Commander IV* no incluya ninguna actriz porno, pero seguramente reconocerá a más de una cara conocida de *Wing III* entre las nuevas.

Mark Hamill



Bueno, a éste ya le conocen. Se ha moderado un poco después de la masacre de Kilrathi, pero sigue siendo un tipo importante y muy respetado en toda la Confederación. Mark ya es un gato viejo en todo esto de las películas interactivas, aunque confiesa que esta vez «se parece mucho más a una película convencional», con todos esos escenarios e iluminación real.
Sigue admitiendo ser una especie de caso perdido con los juegos de ordenador y muy a menudo avergüenza a sus hijos cuando juega en casa y les obliga a suplicarle desesperadamente «¡Papi, no juegues a eso delante de nuestros amigos!»

Malcolm MacDowell



Siniestro, espeluznante y muy amenazador: no dejaría ni loco que este hombre se acercara a mi nuevo cachorro mientras compro el periódico. Un hombre demoníaco en la reciente película *Star Trek: Generations*, donde se las arregla para hacérselo pasar muy mal a Kirk y a Picard. Éste es uno de esos personajes a los que no hay que quitarles el ojo de encima.

Tom Wilson



Uno de mis favoritos por su intransigencia, Winger Maniac sigue siendo un loco, pero parece haber arreglado las cosas con el Coronel Blair, adoptando una especie de respeto/envidia por el hombre que asesinó a todos esos kilrathi.
Tom admite que Maniac es realmente «un personaje muy divertido de interpretar» y revela: «Me encanta hacer secuelas. La gente ya me reconoce como Maniac y no como Biff. Es fantástico.»

Holly Gagnier



Interpreta a Sosa, la representación del amor que entristece cuando pierde a su novio en el espacio. Está muy emocionada con la perspectiva de interpretar ella misma –«¡Quiero interpretarla ya!»– y mantiene: «Yo no soy una chica guapa y basta. Lo que hago me sale de dentro, y no me limito a sentarme delante de un ordenador!»



« sionante, pero esto es lo que más tiempo nos ocupa. Construir los escenarios, decorarlos, iluminarlos, rodar todas las escenas y después derribarlos para construir los siguientes.

Es una forma bastante curiosa de trabajar, pero los resultados son formidables. Y necesita tener envergadura para ser creíble.

–Esta es la primera vez que trabaja como director. ¿Cómo le va?

–Bastante bien. Estoy disfrutando con este desafío. Ya codirigí *Wing III* y allí aprendí mucho. Esta vez es más complicado: trabajamos con un reparto mayor y con escenarios reales y, por suerte, estamos rodando en un entorno controlado en estudio, así que podría ser mucho peor.

–¿Pero qué diferencias encuentra con relación a la forma en cómo trabajó en el primer* Wing Commander*?

–Bueno, la primera vez lo que hicimos fue trabajar primero con los programadores y artistas: les explicábamos lo que queríamos y después ellos se iban, lo hacían, y al cabo de unos días o semanas volvían y nos enseñaban el resultado. Ahora funcionamos más rápido. Hay más energía y más feedback. Rodamos la escena e inmediatamente ya puedo mirarla a través del playback. Si no ha salido bien, la repetimos. Comparado con el método anterior es mucho más rápido, siento que tengo más control.

–¿Qué mejoras han introducido, a parte de las diferentes técnicas de filmación?

–Bueno, hemos intentado dar más opciones al jugador. Ahora se pueden elegir las propias misiones y con quién se vuela, y hemos introducido más táctica y estrategia para dar la sensación de un mundo mejor y mayor en el que nos involucramos mucho más. El jugador sentirá que lo controla más todo.

–¿Y el combate espacial de esta versión?

–La verdad es que aquí todo lo que hemos hecho ha sido introducir cambios incrementales. Prácticamente estaba todo en *Wing III* y lo que hemos hecho ha sido limitarnos a reconstruirlo. Básicamente, el mecanismo es un poco más rápido, hay efectos y música digital, los gráficos son de mejor calidad y hemos dedicado mucho tiempo a mejorar la inteligencia artificial. Ahora se puede sacar mucho más provecho de todo, *Wing III* estaba muy avanzado para su época, y por lo tanto podían mejorarse muchas cosas. Hemos aprovechado esta segunda oportunidad para mejorar esas cosas ahora que hemos aprendido cómo hacerlo.

La Historia continua

La sangrienta guerra entre los humanos y los kilrathi ha terminado y Blair vuelve a su granja en el papel de héroe que vuelve a casa y disfruta de la paz y tranquilidad del hogar. Sin embargo, empiezan a aparecer problemas en un nuevo frente y esta vez están demasiado cerca para estar tranquilos. Las guerras civiles y los disturbios han estallado en la Frontera de los Mundos. Blair (el jugador) vuelve a ser llamado para ayudar al gobierno Terrano a aplastar las rebeliones y eliminar cualquier amenaza sobre la Confederación antes de que empiece a dividirse bajo las presiones políticas crecientes. La cuestión es que nadie sabe quién es el responsable. ¿Son los kilrathi? ¿O los culpables se encuentran dentro de la Confederación para doblegarla desde dentro? Blair tiene que descubrir qué está pasando, quién es el responsable y decidir qué hacer al respecto.

–Y después, ¿qué vendrá? ¿Tal vez* Strike Commander 2*?

–No. No lo creo. Pero estoy trabajando en un par de proyectos en estos momentos para el año que viene, el más claro es una película a gran escala.

–¿Una película de verdad, como* La Guerra de las Galaxias*? –le pregunto, emocionado.

–Sí, en eso estamos ahora. El presupuesto ya lo tenemos con las películas hechas para TV. Tenemos la experiencia, el equipo, los escenarios, los actores y una buena línea argumental, así que surge de forma natural como el siguiente paso a tomar, el siguiente nivel.

–¿Será la continuación del argumento de* Wing IV *con el mismo reparto?

–Ésa es la idea. He hablado con Mark [Hamill] sobre ello y le parece muy bien, como a todo el mundo. Sólo falta que encontremos el dinero. Pero probablemente no será una continuación de *Wing IV*. Prefiero retroceder hasta el principio y volver a contar bien toda la historia desde el principio.



Información del producto

Desarrollador: Origin
Editor: Electronic Arts
Teléfono: 01753 549442
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre

–¿Y será otro juego?

–Seguro. El plan es, por el momento, rodar la película y después reservarnos tiempo adicional para filmar las secuencias del juego.

–¿Y contará con muchos efectos especiales?

–Puede apostar a que sí. Y nosotros no tendremos que preocuparnos por construir modelos y enormes escenarios como tuvieron que hacer en las películas de *La Guerra de las Galaxias*. Lo haremos todo con ordenador, generaremos las naves especiales y los fondos, con los artistas con los que hemos trabajado en este proyecto, y lo combinaremos todo con las acciones reales. Será magnífico.

–¿No es esto lo que George Lucas quiere hacer con la siguiente saga de* La Guerra de las Galaxias*?

–Eso creo. Pero nosotros tenemos muchísima experiencia en este ámbito al haber trabajado en los juegos *Wing Commander* y otros proyectos, por eso confío que podemos hacer algo muy muy especial.

–¿Y el resto?

–He estado hablando con el autor británico de fantasía Michael Moorcock desde hace un año para que haga algún tipo de juego de acción/aventura de fantasía que incorpore material real con un increíble sistema de combate. Me encantan sus libros, son brillantes, y cuando descubrí que ahora vivía en Texas, al final de la misma calle donde está Origin, me cité de inmediato con él. Es un personaje realmente interesante.

–Suena bien. ¿Y cómo va a llamarse?

–Por el momento lo llamamos *Silver Heart*, aunque el título puede cambiar porque no saldrá hasta el año que viene. Aún nos queda mucho por hacer.

En ese momento me di cuenta que una de esas locas directoras ejecutivas se dirigía hacia nosotros con cara de pocos amigos. Era hora de que soltara a Chris sólo una pregunta más...

–Así, Chris, ¿a qué juega en estos momentos?

–Cuando tengo tiempo me gusta jugar al *Full Throttle*. No es demasiado complicado y es fácil ir jugando con él sin regularidad. Y *Descent*. Ahora lo tenemos en la red en la oficina, y es fantástico.

En este punto, la ahora ya furiosa directora ejecutiva agarró súbitamente a Chris por el brazo y lo arrastró de vuelta al plató. Imagino que en Hollywood el tiempo es dinero. Chris se encogió de hombros en un gesto de impotencia y desapareció entre el humo que seguía siendo bombeado al plató.

Cyro parece haber redescubierto el antiguo arte de crear juegos con un argumento de verdad. Chris Anderson ha quedado realmente impresionado.

Cyro

Cyro parece ser una de esas casas de software que siempre está «a punto» en sus intentos de combinar gráficos deslumbrantes con un sofisticado funcionamiento de juego. A excepción de su excelente juego de estrategia, *Dune*, la mayoría de sus títulos son gráficamente impresionantes pero les falta ese *algo* en cuanto a funcionamiento. *Aliens*, la próxima aventura de Cyro, sigue con la política de mostrar lo buenas que son las casas francesas de software a la hora de producir juegos dotados de gráficos impresionantes e imaginativos comparadas con sus homólogas europeas o americanas. Si usted calificó de impresionantes los gráficos de *Dragon Lore* y de *Lost Eden* (yo, sí), créame, aún no ha visto nada. La calidad de las animaciones de *Aliens* será, sin duda, realmente extraordinaria. Esto se debe en parte al hecho que Cyro es muy buena en este tipo de cosas, pero la temática del juego ha ayudado considerablemente a inspirar a nuestros amigos franceses. Y ya que hablamos de esto...



[Izquierda] Dos tipos de Aliens embutidos en trajes de robot.

Un espeluznante hombre del espacio

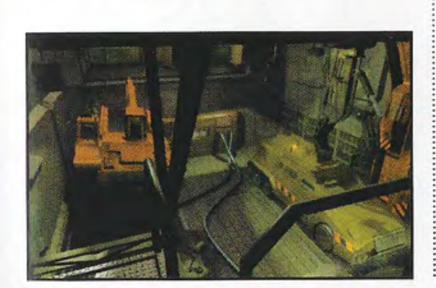
El juego se inspiró en los excelentes cómics *Aliens* de Dark Horses, que a su vez se inspiraron en la película del mismo nombre. Esto da al juego una atmósfera muy inquietante y aprensiva. La tensión va en incremento a medida que vamos avanzando en el juego, tal y como los diversos miembros de la tripulación van encontrándose a sus creadores de las más diversas y desagradables formas.

Igual que en la película, la acción del juego tiene lugar en un puesto espacial aislado (el puesto B54-C, para ser exactos). Algo inexplicablemente siniestro y espeluznante ha cobrado vida. Esta entidad misteriosa es aparentemente tan espeluznante que incluso los propios extraterrestres le tienen miedo. Entre en el ala izquierda, y averigüe, usted y su valiente tripulación, quién es ese repugnante ser. Solucione todos los obstáculos y embóbese con los espectaculares gráficos. Al mantener el juego el mismo tono del cómic, todos los personajes están en 2D y son animados al estilo del cómic. Esto se complementa a la perfección con las increíbles escenas generadas en 3D SVGA para los fondos.

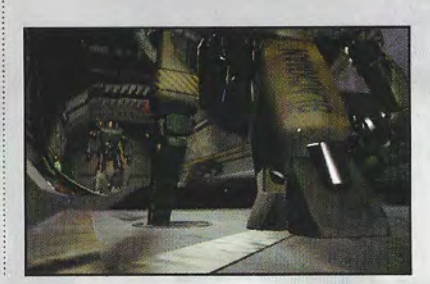
El juego es similar a *Lost Eden* y *Dragon Lore*, en cuanto a que, al movernos por él, van apareciendo breves secuencias en plan película que nos muestran viajando a las diferentes ubicaciones del puesto. Sin embargo, al contrario que en

Información del producto

Desarrollador: Cyro
Editor: Mindscape **Distribuidor:** PROEIN
Teléfono: 91- 576 22 08
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Sin especificar







[Izquierda.] Un interior aburrido de una zona del edificio.

[Centro.] Mire ¡son Cryogenics! ¿Le suenan el nombre?







[Izquierda.] A este extraterrestre lo encuentro algo pasado.

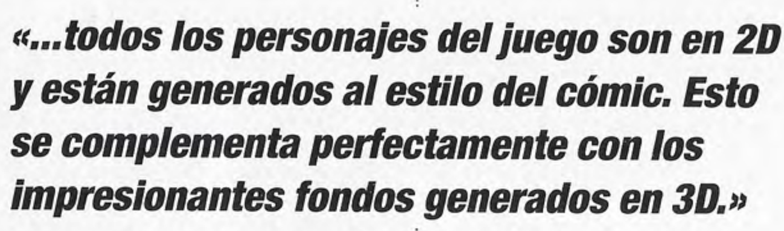
[Arriba, derecha.] Una bonita captura de Raven Project.

[Derecha.] Los diseñadores de The Raven Project obviamente son grandes fans de MechWarrior 2.

los juegos anteriores de Cyro, la interacción de los personajes no se limita a ser algo que va progresando simplemente al pasar a la siguiente fase del juego: la interacción de hecho afecta al desarrollo del juego...

No hay choques gratuitos entre personajes

Cyro ha puesto mucho énfasis en el desarrollo de los personajes del juego, otorgando a cada miembro de la tripulación su propia personalidad y características, a las que tenemos que acceder y manipular para poder progresar con éxito en el juego. Esto es algo que desgraciadamente les faltaba a los anteriores títulos de Cyro. Sus personajes habitualmente parecían existir simplemente para servir a un único propósito y a partir de ese momento sobrevivir a su utilidad.
En *Aliens*, sólo conseguirá que sus compañeros cooperen si sabe exactamente cómo debe acercarse a ellos, teniendo en cuenta la historia y personalidad de cada uno de ellos antes de hacerlo. Esto da lugar a un funcionamiento más desafiante e interesante del juego.
También hay una sección arcade en el juego, pero parece que va a ser breve, y Mindscape quiere destacar que el elemento arcade es una simple diversión temporal y no una parte importante de la aventura en su conjunto.



«...todos los personajes del juego son en 2D y están generados al estilo del cómic. Esto se complementa perfectamente con los impresionantes fondos generados en 3D.»

Hurra por las buenas aventuras

En general, *Aliens* se presenta como una aventura que se prevé inteligente. Yo siempre he presentido que más tarde o más temprano Cyro se daría cuenta que el desarrollo de un juego, su argumento, es tan importante como una presentación sofisticada, y así es como ahora se nos presenta con un producto realmente especial. Y por lo que hemos visto hasta ahora, *Aliens* parece ser un producto que corresponde al presentimiento que se tenía sobre él. Los gráficos y el sonido son magníficos. El argumento es muy sólido, y algunas de las escenas finales, realmente dan miedo. Obviamente, la versión que nosotros hemos visto no está terminada, pero nos dieron una amplia demo del juego tal y como está ahora, y se hace difícil imaginar cómo podrían fastidiarlo a estas alturas. Por lo tanto, podemos esperar, con toda seguridad, que la versión final será fantástica. Sin embargo, *Aliens* no es el único producto que tiene pinta de meterse en nuestra lista para los reyes magos de estas Navidades...

Hurra por los juegos de tiros

Cyro está trabajando en estos momentos en *The Raven Project*, su primer intento de crear un juego arcade para PC. En un golpe de inspiración divina, los desarrolladores del juego han aparecido con un argumento en el que se supone que el mundo ha sido conquistado por una raza extraterrestre, la gente de la Tierra lucha por sobrevivir, y nosotros acabamos metidos en todo ese terrible caos. Seguro que esta historia les suena. Oh, claro, seguramente le suena a los otros dos millones de juegos que también tienen este argumento. Sí, seguro. Por suerte para Cyro, el hortera escenario rápidamente quedará en el olvido cuando vea los magníficos gráficos que hacen que incluso Cyberia (el fantástico juego de acción de Interplay) parezca una miseria. Tiene tres formas diferentes de juego: combate nave contra nave, que nos pasea por impresionantes paisajes, disparando a todo lo que nos pase por delante; una sección con un guerrero mecanizado; y una guerra de superficie de bajo nivel. Hay otras cinco naves espaciales entre las que elegir, y el argumento está muy bien desarrollado, con toneladas de escenas de vídeo real. Esperamos poder analizar ambos productos durante los próximos meses.



Mindscape está trabajando en estos momentos en el proyecto más ambicioso de su historia, Chris Anderson nos informa.

EN PRODUCCIÓN

Mindscape

[Izquierda.] Todos los personajes de Warhammer han sido creados en 3D antes de ser animados.





[A la derecha.] Cyberspeed empieza a tener un aspecto realmente atractivo. Échele una mirada a estos gráficos.

Información del producto

Desarrollador: Mindscape
Editor: Mindscape **Distribuidor:** PROEIN
Teléfono: 91- 576 22 08
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre/Enero

Los ávidos seguidores del famoso juego de tablero *Warhammer* de Games Workshop estarán a punto para cuando Mindscape termine la conversión a PC de este juego. Aún está en la primera fase de su desarrollo, sin embargo, *Warhammer* ya se perfila como algo especial.

Por lo que respecta al funcionamiento del juego, *Warhammer* es muy parecido a *Ambush at Sorinor* de Empire, ya que, al igual que en éste, interpretamos a un mercenario que viaja por el mundo buscando trabajo y vendiendo nuestros servicios al mayor postor. Sin embargo, todo parecido entre ambos juegos acaba aquí. *Ambush at Sorinor* estuvo bien en su momento, pero *Warhammer* parece estar preparado para ser el juego de estrategia con los mejores gráficos de la historia (con la única excepción de Command and Conquer). Mindscape ha estado trabajando codo con codo con Games Workshop para garantizar que todos los personajes se parezcan exactamente a sus homólogos en el juego de tablero y los resultados son sencillamente sorprendentes. Las secuencias de batalla son de gran espectacularidad y podemos verlas desde cualquier ángulo, con una libertad de movimiento de 360 grados a través de los paisajes en 3D que se van sucediendo, y todo en alta resolución.

Todas las batallas se juegan en tiempo real, al estilo del Syndicate, así que se necesitan muchos reflejos además de estrategia. Encontrará 25 unidades amigas diferentes entre las cuales elegir; unos 30 enemigos diferentes contra los que combatir; y hay unos 30 personajes con los que uno puede encontrarse, con posibilidad de establecer conversaciones reales (con audio) con todos ellos.

Para evitar que el juego se desarrolle linealmente, hay múltiples caminos, otorgándonos así completa libertad.

Warhammer hara su aparición al mercado este mes y pueden estar seguros de que le haremos un completo análisis en cuanto el producto esté a punto.

[Abajo a la izquierda y derecha.] El trabajo realizado en los personajes de Warhammer es evidente y de inmediato reconocible.

[Abajo del todo, a la derecha.] Al Unser Jnr ostenta gráficos definitivamente a lo Virtual Racing.

Cyberspeed

Mindscape también está trabajando en un juego de carreras futurista llamado *Cyberspeed*. Los diferentes circuitos del programa están creados a base de polígonos y poseen gran cantidad de mapeados a base de texturas para aumentar la espectacularidad, todo ello moviéndose a 30 imágenes por segundo; asimismo, disponen de ocho naves volantes para elegir y las clásicas opciones en lo que a diferentes puntos de vista se refiere.

Además de poder hacer un zoom sobre las diversas pistas, también tenemos la oportunidad de hacer saltar por los aires todo lo que no nos guste mediante las más variadas armas que vamos recogiendo a lo largo de la partida. Hay nueve recorridos distintos a elegir, que abarcan tres mundos, todos los recorridos tienen rutas alternativas para garantizar que la carrera sea diferente cada vez que la juguemos.

Se espera que *Cyberspeed* salga este mes.

Al Unser Junior

Si tiene ganas de correr una «auténtica» carrera de coches, valdrá la pena que espere a *Al Unser Junior Arcade Racing*, otro juego que los chicos de Mindscape tienen en cartera. Y tal y como el título sugiere, el juego está destinado a la gente que quiere correr para divertirse, en contraposición a los simuladores de la vida real. Tiene 15 circuitos de carreras, tres niveles de dificultad y perspectivas de conductor o de observador exterior.

Según Mindscape, éste será el primer juego que soporte Windows 95 directamente.

Se espera la aparición del juego a mediados de este mes. Esté atento al próximo número, donde podremos ofrecerle un análisis completo.



Normality



A *Doom* le deben una barbaridad de cosas. Hasta hace un par de años (sí, ya hace tanto) aparecían esos extraños juegos en 3D, pero en general no había gran variedad de juegos para PC. Las aventuras en las que nos movíamos con clicks siempre ocupaban los primeros puestos de éxito en todas las listas, y a excepción de los productos de LucasArts o Sierra, no se veían tantas como estábamos acostumbrados.
Ahora todos los juegos se basan en un entorno virtual en 3D. Piense en los productos que hemos visto este año que ahora termina: todos esos juegos sangrientos no son más que plagios de *Doom*: pistolas, paisajes en 3D y objetos que parecen recortes de cartón. No es que quiera criticar el Uberlord de los juegos para PC, simplemente creo que ya ha llegado la hora de hacer algo distinto.

Que sea sólido, por favor

Y, gracias a Dios, finalmente se produce un cambio. *Normality Inc.* de Gremlin Interactive tiene el potencial para hacer historia como uno de esos juegos que marcan un punto de inflexión. Al mezclar interactividad y extravagancia con una aventura en la que nos movemos mediante clicks del ratón, con gráficos 3D mucho más evolucionados que los de *Doom* y una buena dosis de humor británico, los chicos de Gremlin han conseguido un producto que posiblemente sea uno de los mejores de la historia de esta empresa.

En la base de todo está el mecanismo de los gráficos. Después explicaré el desarrollo del juego en sí, pero primero quiero contarles algo acerca de los efectos visuales, ya que son realmente especiales.

Como todos los nuevos sistemas de gráficos, éste también tiene un nombre, el poco imaginativo pero funcional: True3D™. Y es especial por una serie de razones, siendo la más interesante, al menos para los más aficionados, que ha sido desarrollado por el incondicional de la industria, Tony Crowther. ¿Le recuerdan? Fue un mago en la época del Commodore 64 y del Amiga, no se



[Imagen principal y columna superior.] La animación en todas las escenas ha sido generada utilizando el estudio de captura de movimiento de Gremlin.

EN PRODUCCIÓN

Inc.

Las aventuras de «mirar y hacer click» han sido prácticamente las mismas desde que salieran *Doom* y el primer *Kings Quest*. John Davison analiza la última aventura de Gremlin en la cual se mezcla este tipo de aventura con entornos en 3D.

podía hojear una revista sin leer algo sobre algún producto en el que este hombre no hubiera trabajado. ¿Quién no recuerda *Monty Mole* o *Captive*? Sin embargo, en estos últimos años no se ha oído hablar mucho de él. Por lo que parece, ha sido así porque se ha pasado el día desarrollando sistemas de construcción en 3D.

moverlos como queramos. Incluso las paredes tienen una cierta solidez. Aunque lo más impresionante es que la gente también parece sólida, lo que se logra porque la animación ha sido realizada con ayuda del estudio de captura de movimiento de Gremlin. Por eso, es muy apropiado describir este título como un juego digamos que «muy sólido»

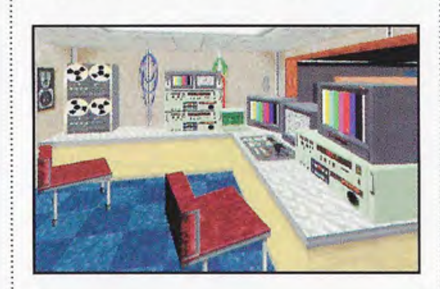
En lugar de limitarnos a hacer click por el escenario, podemos controlar los movimientos de los personajes con el teclado, como en Doom...»

Mientras que *Doom* y todos sus contendientes se basan en fondos basados en polígonos de mapeados de texturas con objetos sprite-based para todo lo que no sea el suelo, los muros o el techo, True3D™ tiene objetos en 3D auténtico. Por ejemplo, los muebles están modelados como polígonos con mapeados de texturas y podemos caminar por encima de ellos y

Bueno ¿Qué es lo normal entonces?

Sitúese unos años hacia el futuro, el juego nos hace interpretar a un joven poco común que no se conforma con la política de normalidad y aburrimiento que las autoridades de Neutropolis (la ciudad en la que vivimos) han forjado. Las autoridades de hecho son tan inflexibles con respecto a todo aquel que se comporte de, lo que ellos consideran, una forma «normal», sentándose en casa y viendo la TV todo el día, que incluso tienen tropas para aterrorizar a la gente, las llamadas Normtroopers. El juego empieza en realidad después de que hayamos sido cazados actuando anormalmente (uno se queda pasmado) y nos encontramos arrestados en nuestro apartamento con un par de soldados en la puerta.

A partir de aquí, nuestro objetivo es salir del apartamento y romper la apatía de la ciudad. Empleando nuestras habilidades como soñador, tenemos que penetrar en la ciudad, descubrir e integrarnos en alguno de los grupos subversivos e intentar inyectar un poco de vida en la población. »



[Izquierda.] Los objetos 3D del juego son los más impresionantes que he visto en juegos de este tipo.



[Abajo.] Cada vez que hacemos algo importante, seremos obsequiados con una escena especial.

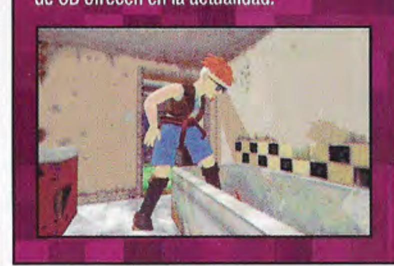
Información del producto

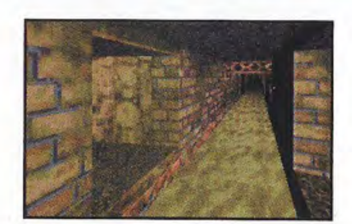
Desarrollador: Gremlin Interactive
Editor: Gremlin Interactive **Distribuidor:** ERBE
Teléfono: 91-528 83 12
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre

FMV-tástico

Cada vez que hacemos una tarea especialmente significativa, se nos premia con una breve secuencia FMV (de las cuales hay un centenar), que nos muestra al héroe del juego ejecutando la tarea en concreto. Muy bien. Pero lo que hace que esto sea especial no es sólo que ha sido generado de la forma normal utilizando un 3D Studio/Silicon Graphics, sino que se ha capturado el movimiento de las animaciones.

Utilizando lo que pronto se ha dado en llamar como la opción de captura del movimiento de Gremlin, el personaje principal del juego se mueve de forma increíblemente real. Las escenas en que lo vemos hurgando por detrás de un sofá o saltando por una ventana son de una calidad considerablemente superior a la normal, superando la que muchos juegos de CD ofrecen en la actualidad.











(Izquierda) Todos los objetos son en 3d de verdad

Los medios con los que llevar esto a cabo incluyen todas las habilidades que normalmente utilizaríamos en una aventura estándar de este tipo. Vamos aquí y allá recogiendo objetos y superando obstáculos que nos ayudan a salir de diferentes situaciones. La única diferencia real es el punto de vista y la forma en cómo lo controlamos todo. En lugar de limitarnos a hacer clicks a través de un escenario, podemos controlar los movimientos de los personajes con el teclado, como en *Doom*, y podemos interactuar con el escenario simplemente haciendo click sobre los objetos y los personajes de la pantalla.

Todo funciona más que bien y puede muy bien modificar la forma en cómo veremos este tipo de aventuras en el futuro.

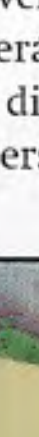
¿Y después?

Aunque no se espera su lanzamiento hasta finales de este mes, los desarrolladores de Gremlin afirman que la estructura del juego ya está terminada, que los únicos cambios que faltan son cosméticos. Los personajes que se mueven por este entorno 3D ya están a punto. Sólo quedan algunas escenas en las que hace falta retocar el 3D y el sonido. Sí, claro, el sonido. Los planes para esto también tienen todo el aspecto de ser algo muy especial.

Igual que todas las actuales y obsoletas aventuras de este tipo, *Normality Inc.* será una película completamente sonora y diversos actores doblarán a todos los personajes. En el momento de cerrar esta revista, no había planes de utilizar a ningún famoso, pero esto está por confirmar. Por encima de todo, un grupo de Sheffield grabará música especialmente para las porciones del juego que tienen lugar en un nightclub y esta música también se utilizará como telón de fondo para otras partes de la acción.

Por lo que parece, hay un montón de muchachos que uno de los programadores conoce, pero con nombres como «Crackers y Asthma» la fama que les espera no durará más de 15 minutos.





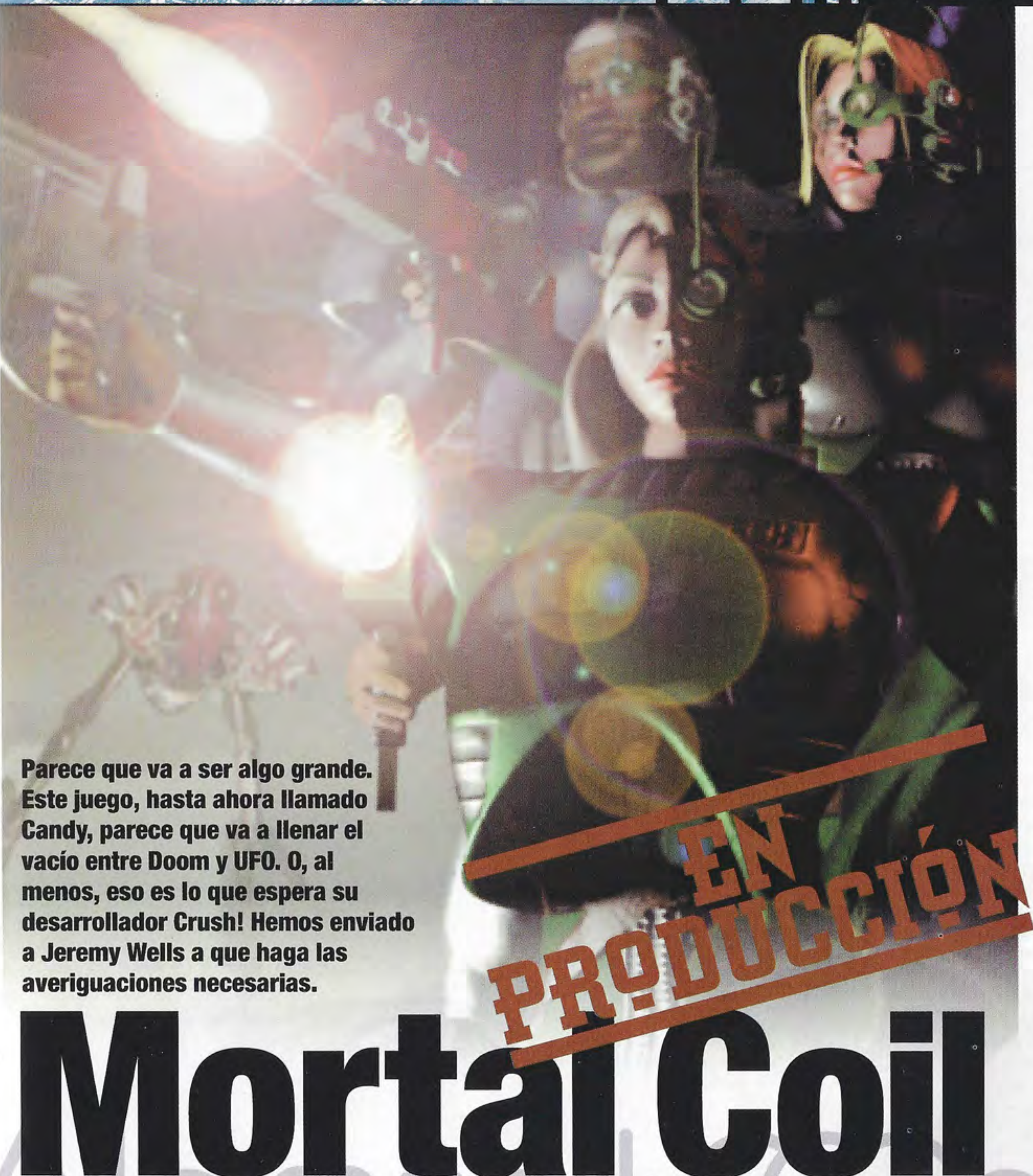


Modo gráfico impactante

Simplemente para diferenciarse un poco más y para garantizar que los gráficos de Normality Inc tuvieran el mejor aspecto posible, se presentan en un modo gráfico especial. Aunque inicialmente se desarrollaron para ejecutarse tanto en modo 320x200 como en 640x480, los desarrolladores decidieron que el juego en alta resolución no corría suficientemente bien en los sistemas con configuraciones inferiores. Así que ahora el juego funciona en 320x400 lo que no sólo le da mucha más nitidez sino que además significa que puede funcionar a una velocidad impresionante.

Los que se fijen en estas cosas puede que hayan notado un modo gráfico similar al empleado en la colección Ravenloft de RPG de SSI.





[Izquierda.] Año 2005. Mortal Coil es el nombre en código de una agencia encubierta de mercenarios despiadados, y sostenida por los Gobiernos del Primer Mundo. El argumento es investigar una serie de sabotajes y ataques terroristas en instalaciones de investigación claves. En resumen: se trata de encontrar a los terroristas y terminar con ellos. Nuestro equipo (liderado por Candy) está formado por dos hombres, dos mujeres y un BB (un druida que nos ayuda dándonos consejos a lo largo de la partida). A medida que el jugador va completando diversas misiones se va haciendo evidente que los terroristas son, en realidad, criaturas extraterrestres del futuro. En su época (2069), su planeta está siendo amenazado por la invasión humana. Por ello han enviado atrás en el tiempo una fuerza armada a la Tierra para intentar cambiar el curso de la historia. Su objetivo: destruir las instalaciones de I+D para evitar que la Tierra se embarque en un programa de colonización y exploración espacial. Al contrario que muchos otros juegos que se limitan a poner bonitas imágenes y nada más, las escenas de Mortal Coil además de ser muy buenas también se utilizan para contar la historia y dar al jugador un poco de información más profunda gracias a un mecanismo interactivo muy ingenioso que permite ver una misma información desde diferentes puntos de vista y perspectivas de diferentes personas. El resultado global es que hay diferentes finales posibles, según como se juega.

Parece que va a ser algo grande. Este juego, hasta ahora llamado Candy, parece que va a llenar el vacío entre Doom y UFO. O, al menos, eso es lo que espera su desarrollador Crush! Hemos enviado a Jeremy Wells a que haga las averiguaciones necesarias.

Mortal Coil

CANDY. REALMENTE no se trata de un nombre muy oportuno para la próxima generación de juegos de acción y de estrategia ¿no le parece? –Por suerte, el desarrollador Crush! ha tenido la vista de cambiarlo por el mucho más impactante nombre de Mortal Coil. Mucho mejor.

–Pero, ¿por qué primero le llamaron Candy? ¿Iba a ser un juego de tiros para venderse en las tiendas de caramelos? ¿Un espectáculo de estrategia que enfrentara a los despiadados rolos contra los terribles twixes?

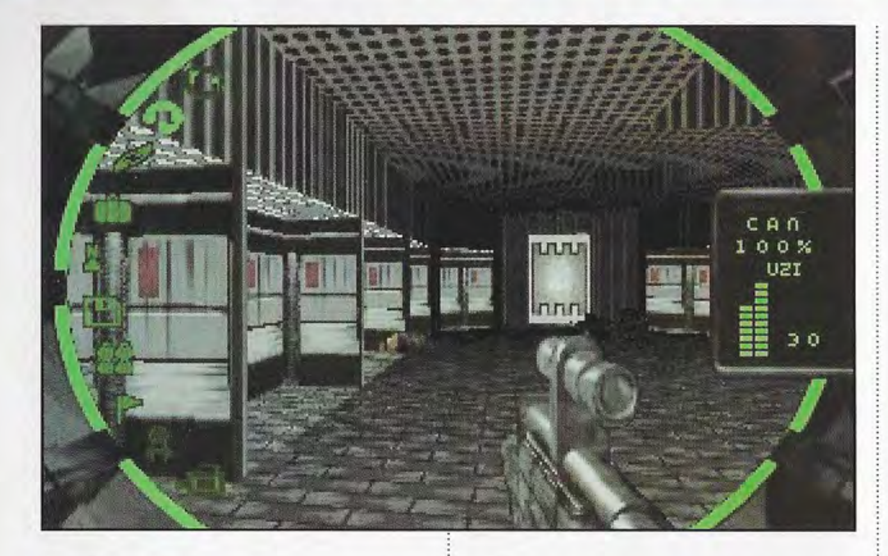
–No, vaya tontería. Sería estúpido. Se le llamó *Candy* en un principio porque el juego se basa en un personaje llamado Candy. Una miserable y malhumorada tía caracterizada por intentar distinguirse a toda costa de la famosa *Tank Girl (Película Manga)*, tanto en aspecto como en comportamiento. Candy trabaja para el supergobierno del mundo como agente de operaciones especiales para una agencia que soluciona todos los problemas y que se llama Mortal Coil (de ahí el nuevo título).

»Parece ser que el gobierno tiene algunos problemas con unos sangrientos y depravados terroristas (que, de hecho, resultan ser extraterrestres enviados desde el futuro [vea el margen lateral de esta página] y que deciden enviar a Candy y a su despiadada banda de mercenarios superduros para que resuelvan el problema.

Pero, ¿hay tiros de por medio o no?

–Bueno, sí. Pero es algo más que una simple copia de *Doom*, tiene muchas dosis de estrategia. Ya sé que usted probablemente ya habrá oído todo esto antes, sin embargo, esta vez es cierto. La figura principal en Crush! y uno de los desarrolladores, MD Jon Dean, mantiene que se puede jugar simplemente como un juego de tiros en 3D, si así se desea, y cargarse todo lo que nos pase por delante. Pero que si queremos jugarlo adecuadamente tendremos que penetrar en la complicada estructura del juego y desplegar nuestra mejor táctica y estrategia.

»A este respecto, como mejor se describe, es como un juego de acción/tiros en 3D en el que se sale a dar una vuelta al bar del barrio y se tropieza con un par de viejos conocidos (por ejemplo Hulk y tal vez el cobrador del frac), se toma una copa en la esquina con el tipo con el que trabaja (UFO, quizá), derrama su cerveza sobre otro borracho llamado Doom y em- »



pieza a charlar de fútbol, de mujeres y coches en cualquier esquina. Los tienen que echar a todos a patadas del bar a la hora de cerrar y se trasladan a la tienda de comida, donde se pelean para atraer la atención en la barra. Usted está sentado fuera, en el coche masticando tranquilamente un chicle, cuando el grupo sale de la tienda de comida y empieza a dar patadas al coche.

»Han metido la pata, porque usted es un tipo muy duro, un tipo realmente muy duro.

»Dispone de dos opciones: la primera es la opción estratégica de entrar en el coche, llamar a sus colegas y penetrar en la tienda en masa para dar unos cuantos mamporros a diestro y siniestro; o bien la segunda opción que es entrar a saco, vaciar los cargadores de nuestras pistolas contra ellos y hacer trizas todo lo que se mueva por delante nuestro. Esta última opción funciona siempre muy bien, excepto cuando nos topamos con matones más duros que nosotros o cuando descubrimos que en realidad son policías fuera de servicio. La primera opción puede costarnos más, pero probablemente supondrá una menor pérdida de puntos y seguramente nos permitirá vivir un poco más. Probablemente también podrá exigir cobrar el seguro con mayores posibilidades de éxito. *Mortal Coil* va más o menos de esto.

Entonces, ¿es cómo una pelea en una tienda de galletas?

–Algo así. Pero hay muchas más cosas. *[Suspiro de alivio del Dir.]* Crush! ha dedicado mucho tiempo a desarrollar una inteligencia artificial tan rápida, inteligente y sofisticada que usted creerá que un inmenso y palpitante cerebro se ha introducido en su PC y controla a sus enemigos. Todo se debe a un nuevo sistema de inteligencia artificial llamado VIBE (Virtual Intelligence Behavioural Environment [vea el recuadro al respecto].) VIBE es realmente alucinante porque hace reaccionar de forma diferente a los extraterrestres y a los grupos de extraterrestres según las circunstancias de la confrontación, y decide si luchar, pedir refuerzos, o si salir por piernas. Y todo en tiempo real, así que no hará falta ir a la cocina a buscar una cerveza para hacer tiempo mientras se resuelve la acción.

»También podemos elegir diferentes perspectivas y cámaras (de forma que podemos jugar como en *Doom* o desde la perspectiva que otorga mirar por encima de nuestras espaldas), en cualquier momento podemos cambiar de personaje e incluso dividir la pantalla en cuatro y observar qué está haciendo cada personaje simultáneamente. »Y como que nosotros somos los que mandamos, también decidimos qué formación adoptamos para entrar en los lugares: para irrumpir en las habitaciones, etcétera. Podemos enviar a nuestros chicos en misiones de exploración especiales (fijando los puntos de la ruta) o hacer que vigilen un área o que preparen una emboscada al enemigo.

»Hay que admitir que no todo es alucinante, pero cuando lo vemos nos damos cuenta de que vamos a necesitar planear algunos trucos para ganarles. Hay muchísimos extraterrestres diferentes y cada uno de ellos requiere unas tácticas particulares, unas maniobras de ataque especiales. Para nuestra desgracia (gracias a VIBE), todos son inteligentes, lo que significa que son capaces de prepararnos trampas, confabularse contra nosotros y pegar duro. Aparte de los líderes, o sea, los que se mueven en la retaguardia, todos actúan de forma inteligente, si un ataque les falla, no se limitan a retroceder y esconderse, retroceden y buscan refuerzos, se reagrupan y planean otro método de ataque. Así que luchar contra ellos no es fácil, y cada vez lo será menos, por lo que éste no es un juego para principiantes.

Información del producto

Desarrollador: Crush
Editor: Virgin Interactive Entertainment
Distribuidor: ARCADIA
Teléfono: 0171 368 2255
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre



[Arriba.] Puede jugar desde la perspectiva de un observador exterior.

[Arriba izquierda.] ...O desde la perspectiva del protagonista (como en *Doom*).

[Abajo.] Está lleno de desagradables (y horribles) extraterrestres que se ponen aún más desagradables cuando les comentamos lo horribles que son.

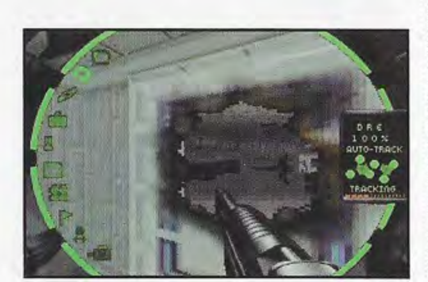


¡Con VIBE!

Una de las características clave de *Mortal Coil* y que le da tanta clase es el supersistema de inteligencia artificial que implementa, el VIBE (o Virtual Intelligence Behavioural Environment).

Cada vez que un jugador se encuentra con un extraterrestre (o extraterrestres), VIBE resuelve cuál será la acción a desencadenar según las circunstancias (es decir, según el nivel de energía, las armas disponibles, la munición, las posible salidas, etcétera, del jugador) y reacciona en consecuencia. Esto supone, para el funcionamiento del juego, que el jugador tiene la sensación de estar jugando contra una persona real (que utiliza contra él diferentes tácticas y estrategias) y no contra una máquina. Cada tipo de extraterrestres se comporta de diferente manera, según quién es y la misión que tiene, y nosotros tenemos que desarrollar nuestras propias tácticas si queremos vencerles.





Duke Nukem 3D



¿Ha tenido bastante de 3D, de perspectivas de protagonista y de juegos de aniquilación? Seguramente, no. El último juego al estilo *Doom*, *Duke Nukem*, intenta dar todo lo que dió *Doom* y más. Mire, por ejemplo, los edificios. Son auténticos edificios, con múltiples plantas, con aleros, con monitores de vídeo que podemos conectar y utilizar para controlar los alrededores... Hay paredes que pueden ser destruidas por completo (sí, así las han diseñado los diseñadores), para permitir el acceso a las zonas exteriores, y hay pasadizos suspendidos en el aire que podemos hacer que se precipiten contra el suelo. Tienen conductos de ventilación en los que nos podemos introducir y arrastrarnos por ellos para aparecer en algún otro punto. Todo puede romperse o explotar: ventanas, luces, incluso los sanitarios, por lo que existe la interesante posibilidad de coger alguien en el retrete y llenarle «de mierda», literalmente. Incluso después los ex-avabos derraman agua a borbotones.

Hay zonas exteriores por las que podemos volar siempre que consigamos un jetpack, aterrizar en el tejado de otro edificio e introducirnos en él.

Podemos coger un metro, o meternos en las particularmente limpias, pero especialmente concurridas, alcantarillas y nadar o disparar a los tiburones por pura diversión. ¿O por qué no prueba a meterse en la disco y pegarle tiros a todo aquel que lleve gafas de sol del año pasado?

Las armas

Las armas son diversas y variadas, pero algunas de las más interesantes/divertidas/brutales son las siguientes:

Armas tipo granada de acción retrasada
Modo de utilización: Colocar en esquinas de habitaciones cercanas a la víctima inocente. Retirarse a una distancia segura. Disparar. Observe cómo las entrañas del pobre hombre se esparcen por el suelo.

Armas tipo reductor
Modo de utilización: Apunte a un enemigo que le desagrade. Ríase como un loco mientras dura la caza del pollo, y aplástelo en un charco de sangre y desechos.

Armas tipo trampa para bobos
Modo de utilización: Colóquela en la pared cerca de la entrada al lavabo de las chicas. Espere a que entre alguna chica en él. Observe cómo las pertenencias de la chica caen volando del cielo.

Todos los personajes aquí utilizados son ficticios, esperamos no ofender a nadie. Sólo era un ejemplo.

Información del producto

Desarrollador: Apogee/3D Realms
Editor: US Gold
Distribuidor: Electronics Arts
Teléfono: 91-304 70 91
Formato: CD-ROM
Fecha de lanzamiento: Diciembre

nos subimos al tejado de un edificio, colocamos una bomba en el cuarto de baño, bajamos, nos alejamos para mirar y después pulsamos el botón y vemos cómo desaparece ese lado del edificio entre una gran nube de polvo y cascotes. Después podremos ver el interior del edificio, que es lo que inicialmente queríamos hacer.

Básicamente, *Doom* revolucionó el mundo y probablemente nunca podrá ser mejorado en originalidad y horror, pero los chicos de Apogee y 3D Realm han hecho todo lo que han podido para añadir detalles que el primero no tenía. Han añadido sentido del humor en algunas armas, y la posibilidad de disparar a la gente en los lavabos (muy bueno). El editor de niveles es como para apropiárselo.

«Han añadido sentido del humor en algunas armas y la posibilidad de disparar a la gente en los lavabos (muy bueno) y el editor de niveles es como para apropiárselo.»

Derribos

El aspecto de esas paredes completamente destruibles es brutal. Nada le detendrá si, por ejemplo,

También hay una opción para jugar en red. Manténganse alerta y muy pronto les proporcionaremos más información acerca del juego.

Más juegos que Heidi Fleiss

Duke Nukem no es el único juego que veremos cómo explota la nueva tecnología desarrollada por 3D Realm. Ya tenemos otros tres juegos en cartera. Prácticamente antes de que vuelva la calma tras la fiebre de comprar *Duke Nukem*, veremos Shadow Warrior, que es oportunamente descrito como «una especie de misterioso guerrero ninja sobrenatural». Esto ya tiene muy buena pinta, pero si estamos siendo testimonios del nacimiento de un nuevo género, tendrán que pensar en acortar un poco el término. Para preocupación de aquellos con superlativos restringidos, se espera que sea incluso mejor que *Duke Nukem*».



También en camino y con fecha de salida para febrero del año 1996 está *Blood*. Y nunca un juego recibió un nombre más adecuado, porque está basado en las peores carnicerías humanas. Por lo que parece, es un título de horror gótico con una perspectiva nueva sobre las armas y pociones de poder: hay un modo que nos permite seguir manteniéndonos en un estado de maníaco-asesino mientras sigamos matando gente.



Sin embargo, antes de que tenga tiempo de hacerse a estos dos juegos, en marzo entrará de lleno en la tierra de las pirámides con *Ruins: Return of the Gods* que es una especie de juego a lo *Indiana Jones*, una aventura en la que encarnamos el papel de protagonista. Ésta se basa en las pirámides, y a medida que se avanza en el juego, el argumento se va desvelando hasta que encontramos una nave extraterrestre y descubrimos un complot demoníaco de los extraterrestres para chuparles el cerebro a la gente. Suena a eso por lo que Hugh Grant pagaría...

Lo interesante de todos estos nuevos títulos es que, a pesar de que los juegos serán editados juntamente por Apogee y US Gold, serán desarrollados por equipos distintos, trabajando completamente independientes y que deberían ofrecer una gran diversidad de títulos. Creo que me he ensuciado los pantalones de la emoción.

Creador de niveles DIY

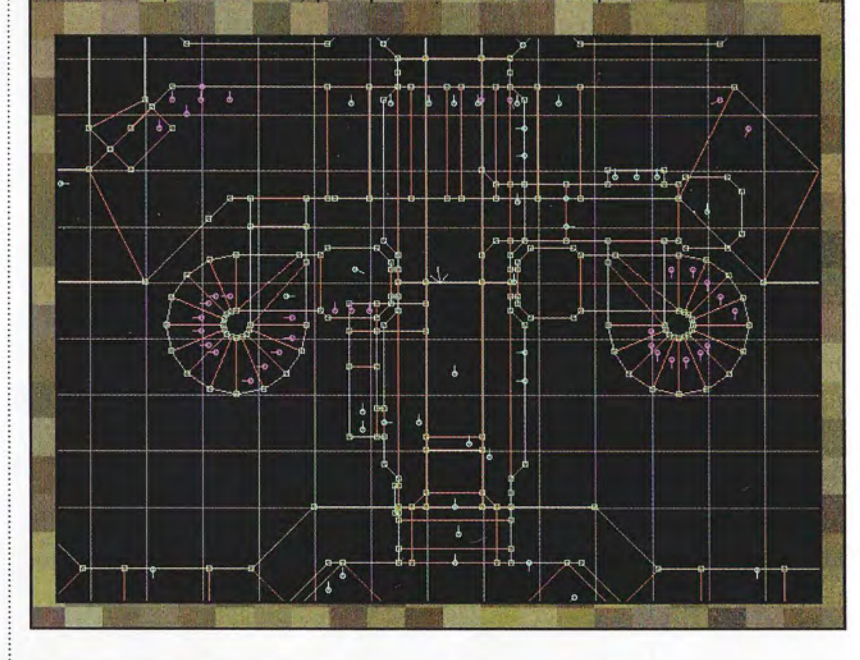
El aspecto del juego del que tal vez los diseñadores están más orgullosos es el revolucionario nuevo editor de niveles. Como en *Doom*, podemos sentarnos a diseñar un escenario lleno de peligros basado en lo que nos venga en gana. Hasta aquí, nada nuevo. Pero ahora es cuando viene lo revolucionario... podemos ir al escenario que hemos acabado de diseñar y poner todo lo que queramos en él armados con un cursor especial en lugar de con un arma, y haciendo que sea mucho más fácil darnos cuenta de que nos hemos pasado media hora diseñándolo y hemos puesto la puerta en el lado equivocado.

Cuando lo vemos en 3D podemos coger una pared y cambiarla de sitio. Podemos bajar una planta, subir un tejado o importar un archivo de gráficos para decorar la pared, todos desde el mismo nivel. Sin salir del nivel, podemos llamar y superponer una visión inferior para asegurarnos de que nada falla.

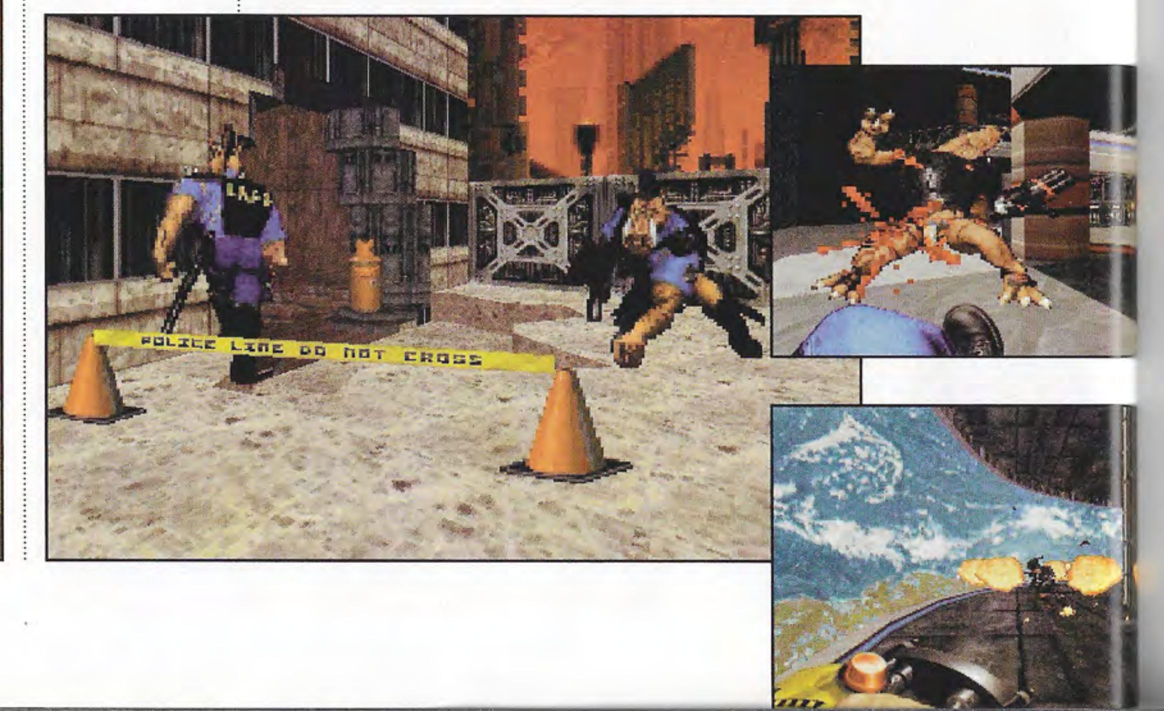
Podemos cambiar el aspecto de los enemigos y de sus armas. Podemos decidir cómo se comportan las armas, qué disparan, cómo se comporta la munición que disparan –si se desparrama por toda la habitación, por ejemplo o se concentra en un punto– e incluso el aspecto que tienen las armas y misiles. También podemos importar sonidos para las armas. Incluso podemos decidir cómo reaccionan los elementos de los edificios: si construimos una pared que sea deteriorable, se desintegrará cuando la alcancemos, si hacemos un puente destruible, se desmoronará, etcétera.

En resumen, podremos editar todo lo que está en el juego excepto la parte del código que lo hace funcionar, y posiblemente la inteligencia artificial que determina cómo reaccionan los personajes a nuestra presencia. Parece ser que el nivel de edición estará disponible como shareware y también se dará junto con *Duke Nukem*.

De todos modos, necesitará una copia registrada del juego para poder utilizarlo, pero los resultados que con ello obtenga pueden hacer que incluso los escenarios de *Doom* creados por sus seguidores parezcan una nimiedad en comparación.



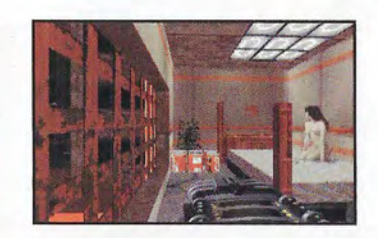
(Abajo) Si se mueve, dispare, y si no se mueve, dispare también, ¡podría moverse más tarde!













[Arriba.] Los niveles son de una calidad exquisita, siempre hay montones de cosas para ver y hacer.

[Izquierda.] Buscando el diario del Capitán.

[Abajo.] Esto es lo que exactamente queremos decir con «juego de tiros».

[Más abajo.] ¡Plis, Plas, Plof! ¡Bang! ¡Bang! ¡Debería haber visto el que se ha escapado!

Masacres impropias de hombres en red

A medida que miles de periodistas se han aventurado a explicarlo, aprovechándose de nuestro desconocimiento, hablando mal de todo lo que entrara en el armamento de nuestro diseñador, etcétera, todo está muy bien. Pero si un juego quiere realmente impresionar, tiene que disponer de la posibilidad de ser jugado en red.

Por fortuna para los dogmáticos periodistas con carreras al borde del fracaso y para los jugadores también, *Duke Nukem* dispone de esta opción vital. Otra oportunidad de volver locos a nuestros amigos y colegas y de abrir brechas en ellos, sin la inevitable confrontación con nuestra Unidad de Respuesta Armada local. Y parece que debe ser este mejor equipo lo que añade algo al género que no añaden el resto de plagios de *Doom*.

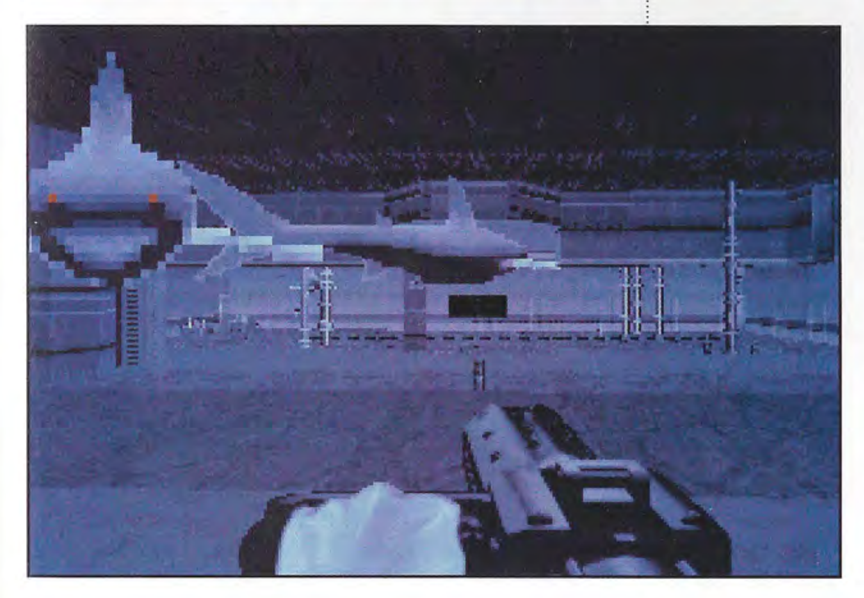
Piense en ello. Para empezar, tiene esa especie de granadas. Puede que le guste dejarlas en alguna puerta, en una esquina de la habitación cercana a alguna seductora arma y retirarse a algún monitor de vídeo cercano para ver la escena. Imagínese la inofensiva diversión de que gozará cuando las detone justo cuando un enemigo entra en la habitación entre exclamaciones de júbilo por la fantástica pistola láser que acaba de encontrar y la expresión de sus pequeñas caras cuando sus brazos y piernas salgan despedazados.

¿Y qué me dice de los conductos de ventilación? Puede hacer volar la rejilla de uno de ellos en una habitación, penetrar y arrastrarse por ellos hasta llegar a otra rejilla. Entonces ya es sólo cuestión de esperar dentro a que alguno de nuestros enemigos entre desprevenidamente en la habitación cuando nosotros salimos del conducto y le acribillamos. Imagínese lo mucho que pueden llegar a respetarle por su habilidad y destreza.

Y después están las trampas para bobos. Puede pegarlas por todas partes. A la entrada de las habitaciones, bajo los váters, dentro de los condones... la capacidad de interacción violenta y dolorosa es ilimitada. Y mucho mejor que simplemente ir pegando tiros.

En resumen, se nos da una oportunidad sin precedentes de probar el placer de la maldad y de la crueldad. Descubrirá por qué los malos de las películas de James Bond urdían planes tan elaborados y largos para cargarse al señor Bond. Sus amigos y colegas le rechazarán si gana reputación de cobarde. El único problema que encuentro es que todo el mundo estará demasiado ocupado esperando rezagado en las esquinas, riéndose socarronamente para salir a dar una vuelta y que le disparen.







Mirando atrás

Terminal Velocity
Software: US Gold

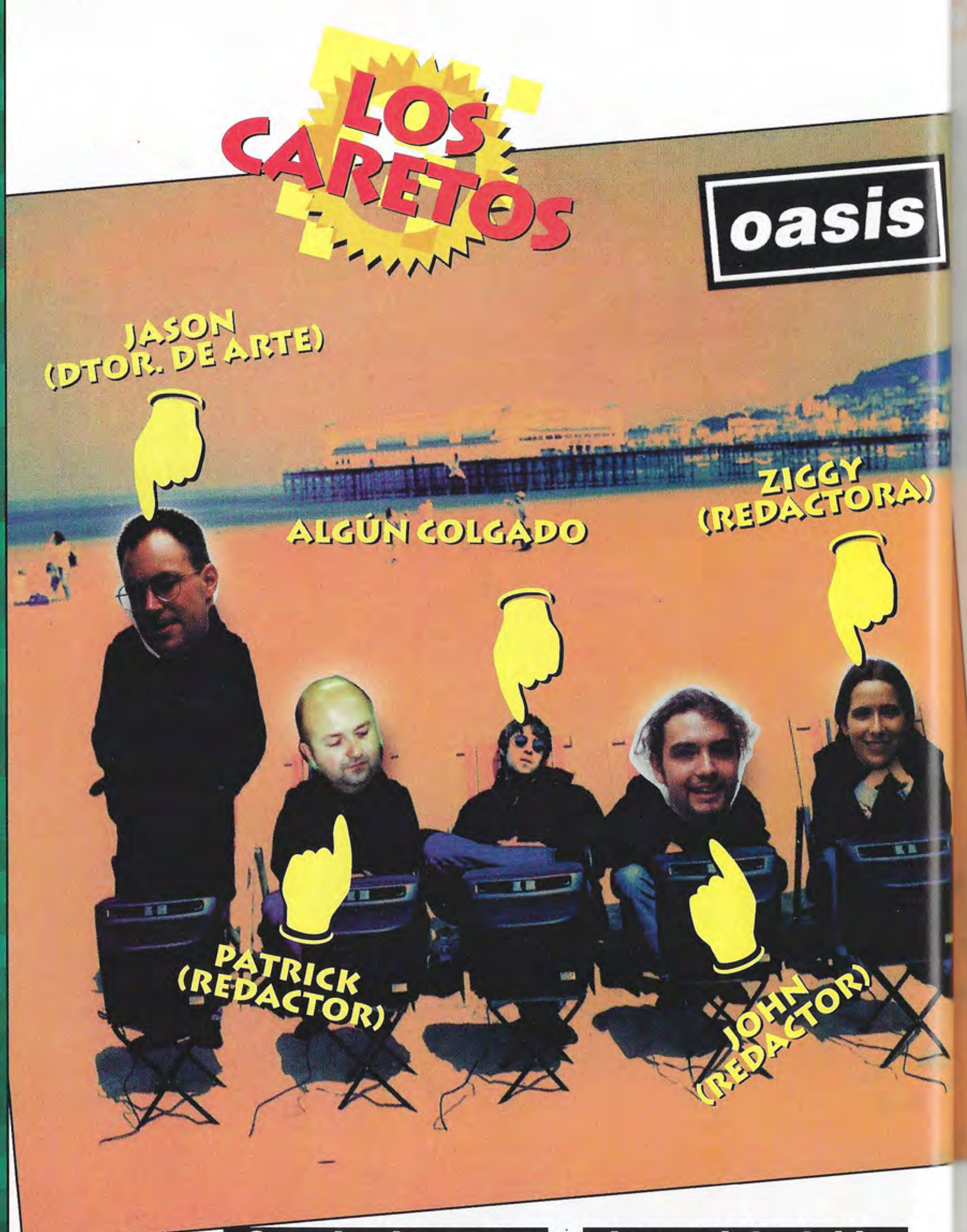
Después de quejarnos de que, a grandes rasgos, *Terminal Velocity* era poco más que una fugaz incursión en un tiroteo, hemos pasado bastante tiempo trabajando con el juego y hemos llegado a la conclusión de que, ejem... realmente es poco más que una fugaz incursión en un tiroteo. Afrontémoslo, no hay alfombra mágica. Tiene algún paraje agradable y algunas armas nuevas, pero no llega al nivel de *Descent*, por ejemplo. Los paisajes externos son confusos y muy similares entre sí, mientras que los internos son simples túneles rectos con elementos raros y un poco inseguros. En realidad, nada particularmente inspirador.

US Marine Fighters
Software: Electronic Arts

Después de la inmortal frase de Simon: «Si tuviera una opción de red, le daría el cien por cien», no nos equivocaríamos al decir que nuestro promotor, nuestro querido señor Bradley, estaba un poco impresionado. De todas maneras, habiendo visto el fabuloso *EF2000*, de DID, realmente tenemos que constatar que se trata verdaderamente de una gran simulador. Sí, *Marine Fighters* tiene una apariencia muy buena y el modelado en 3D es absolutamente brillante, pero tal y como trata a su PC, es un poco decepcionante. *EF2000* es bastante mejor, tiene más detalles del suelo, más misiones (porque cada vez son diferentes) y funciona bien en una máquina más lenta. Desgraciadamente, *Marine Fighters* no se aguanta. Es todavía un sangriento anuncio de lo que realmente es un buen simulador de vuelo sangriento, pero no será recordado como uno de los grandes del género.

Simon the Sorcerer 2
Software: Adventure soft UK

Con un cargamento de grandes y relucientes juegos agolpados en las estanterías, con presupuestos mayores y más espectaculares, es bonito encontrar uno con dos elementos bastante impresionantes. En primer lugar, es británico. Y, en segundo lugar, no necesito un presupuesto exorbitante y no actúa ningun actor famoso en él. Es tan sólo un buen juego pasado de moda. Recuerde, eran aquellos que ponían por encima de todo la mecánica del juego. ¿Lo recuerda? Ya sabe, el juego. Eso que hace que sean divertidos. *Simon 2* está atestado de esto y, a pesar del extraño chiste en el que el programador y los guionistas parecen sufrir una pérdida del sentido del humor, es una joya absoluta. Aquí tenemos pruebas de que los británicos son más que capaces de crear una aventura de «apuntar» y hacer click.



Grandes juegos

Vemos cientos de juegos en unos meses, pero aquí hay algunos que conservamos y ponemos en marcha a la hora de la comida, cuando se supone que estamos haciendo cosas más importantes...

- **Championship Manager 2**
- **TFX2 – EF2000**
- **The Need For Speed**
- **Fade To Black**
- **Doom II (Deathmatch)**
- **FX Fighter**

Jugos detestables

Hay algunos juegos que puede dejar en mitad de la habitación con un cartel que diga «por favor, róbeme», y aún así no podría desprenderse de esas cosas sangrientas...

- **CyberBykes**
- **Blown Away**
- **World Cup Rugby 95**
- **Action Soccer**
- **The Last Dynasty**
- **Dungeon Master 2**

Sección de análisis



EL SISTEMA ZONE DE PUNTUACIÓN

90 + *CLASICO*
Fabuloso, brillante, con técnica, novedoso, excelente, casi tan bueno como el sexo, etcétera. Virtualmente intachable en cualquier aspecto, y perfecto para jugar.

80-89 *RECOMENDADO*
Muy entretenido, pero no lo mejor en el escalafón sexual. Es más bien como un besuqueo. Una de esas experiencias más que agradable.

70-79
Una buena idea que se ha llevado a la práctica de forma razonable, pero que no es totalmente original. Algo así como cuando alguien se le acerca y pregunta «¿Viene por aquí a menudo?» El tipo de juego que utilizaría si está de mal humor... o un poco desesperado.

60-69
Por encima de la media, pero absolutamente nada como para escribir a casa y contárselo a mamá. Presentación adecuada, mecánica de juego mediocre y bajando en originalidad.

50-59
El promedio del promedio. Cualquier juego que obtenga esta puntuación no tiene absolutamente nada especial, y probablemente será olvidado de inmediato.

40-49
En el límite de lo soportable, con graves defectos. La presentación no es buena y el juego en sí, todavía peor.

20-39
Ordinario y definitivamente evitable en todos los sentidos.

20 y *menos*
Una completa y absoluta porquería. No hay mucho peor que esto, y por lo tanto se merece el último premio: el gran premio PC Zone a lo hortera.









Indice de análisis

Apache Longbow	69
Championship Manager 2	97
EF2000	54
Need for Speed	66
Fade to Black	61
Lemmings 3D	86
MechWarrior 2	78

EF2000: Encantará tanto a los cerebros brillantes como a las personas normales





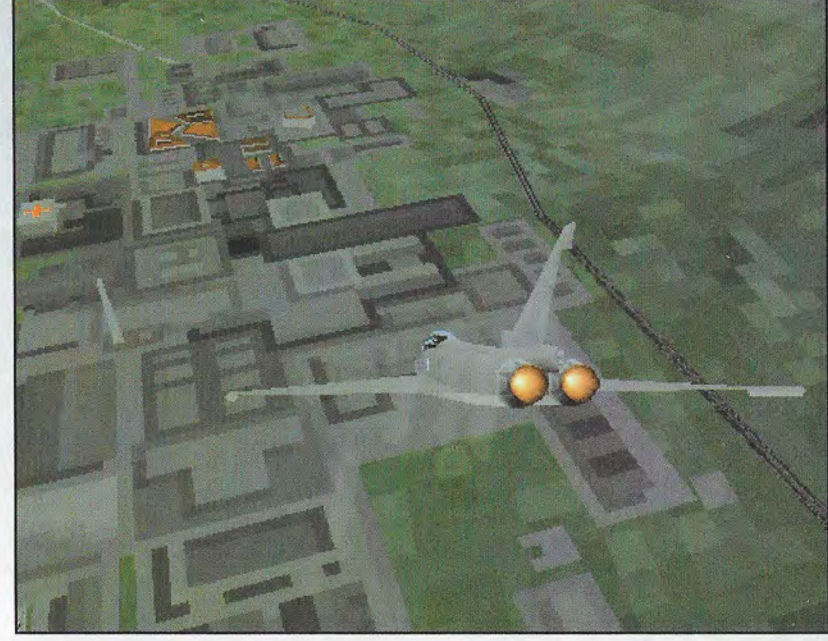
EF2000



En un vano intento de probar algo nuevo, hemos decidido aproximarnos al análisis de EF2000 de una forma ligeramente diferente a la normal. Siendo cómo es un juego impresionante (y tenemos la exclusiva mundial), vamos a analizarlo de dos formas diferentes: una, desde el punto de vista del experto, cortesía de Simon Bradley, y la segunda desde la perspectiva de la persona «normal», cortesía de John Davison (a pesar de que él no es normal).

(Abajo) Los MFD pueden ser manipulados con el ratón o a través de las teclas. Si realmente es rápido y posee el nuevo Thrustmaster WCS, puede usar también el track ball.





(Derecha) Las secuencias de reabastecimiento son increíblemente realistas y, según nos han asegurado pilotos de pruebas de la OTAN, el aparato realmente funciona como lo suele hacer en estas situaciones.







LA PERSPECTIVA DEL JUGADOR

Por John Davison

ES MUY LIBERADOR PODER SENTARSE y mirar el juego sin tener que entrar en sus aspectos técnicos. Jamás habíamos realizado un análisis de estas características, de manera que es agradable poder transmitir simplemente mi reacción visceral sobre *EF2000*. Seguro que Simon estará saltando de un lugar para otro, hablando sobre el modelo de vuelo y todo tipo de cosas sobre las que nunca he oído hablar.

Seré sincero y admitiré que disfruto con los simuladores de vuelo, pero para ser completamente honesto, debo admitir que soy más partidario de la escuela de pensamiento que dice «entra y empieza a disparar». Reconociendo que todo, incluido el mecanismo del volante, es virtualmente perfecto, debo decir que realmente no es mi estilo. Aunque puedo apreciar la importancia de todo esto (si no hay nada más que pruebe que el programador se ha tomado sus píldoras inteligentes con regularidad), muchas de estas cosas no me dicen nada cuando juego. Utilizo los simuladores de vuelo como si fueran juegos muy complicados. Realmente no soy como un viejo capitán de las fuerzas aéreas, que sabe qué es volar con aviones de combate auténticos y tiende a comparar los simuladores con la vida real. Lo siento, así es como lo veo yo. Y estoy casi seguro de que muchos de ustedes piensan de forma parecida. Pensamos que ser un piloto de combate es el colmo del «glamour» (con la posible excepción de trabajar para una revista de informática, por supuesto), pero, ¿es muy duro, no?

Completamente aturdido

Desde la primera vez que fui a ver el juego, en DID, hace unos meses, ya hay diversos miembros de mi familia, amigos íntimos, colegas de trabajo y, probablemente, desconocidos del pub, que desearían que me callase de una vez por todas. Realmente no recuerdo el último juego que consiguió inspirarme tanto entusiasmo. Sí, mi relación duradera con *Doom* ha sido bastante provechosa y la aventura que tuve con *Magic Carpet* fue satisfactoria en cierta manera.

En general, siento que realmente po- »

LA PERSPECTIVA DEL PILOTO

Por Simon Bradley

COMO PILOTO Y ENTUSIASTA DE LOS SIMULADORES DE VUELO, debo reconocer que me sentía en minoría cuando *TFX* salió a la luz. Verá, lo odiaba. Pensaba que los gráficos eran efectistas, que los efectos sonoros no tenían sentido. Quiero decir, ¿cuántas veces tiene que disparar un individuo a un determinado personaje antes de que huya? Y la música era tan irritante, un infierno. Lo siento, chicos, el *EFA* puede estar perfectamente equipado, pero en lo que se refiere al disfrute de la cabina del piloto, no está entre los mejores.

Es cierto que vuela correctamente dentro de unos límites, pero la dinámica del armamento no era correcta y los pilotos enemigos no eran realmente muy elegantes. Así, una sincera desaprobación para *TFX*.

Ahora, probablemente no será ninguna sorpresa que afirme que tenía expectativas bastante pobres en lo que respecta a *EF2000*. De hecho, estaba esperando equilibrar mis recientes puntuaciones de los juegos con una dura crítica. La idea de John de que ambos lo analizásemos juntos supone que no tengo que divagar sobre todo el juego y que puedo limitarme a la perspectiva del vuelo. De todas maneras, si hubiera tenido que examinar el juego entero, no lo habría dejado como un trapo. De hecho, incluso habría dicho algunas cosas agradables sobre él.

Así que, ¿qué ha cambiado respecto a su hermano de bajo rendimiento? Bien, John entra en los detalles fundamentales, de manera que sólo puedo decir que parece excelente. Esto resta importancia a algunas cosas, dejándonos con lo principal de cualquier simulador de vuelo: el modelo de vuelo. Antes de que los fanáticos de la no aviación digan algo: no se preocupen, es corto y no duele.

Confundiendo al jugador

A medida que avanza el modelo de vuelo, esto es lo que pasa exactamente. No me tome en serio. Han hablado con el piloto jefe de pruebas del programa EFA y él asegura que está bien. Así que debe ser así. El EFA es lo que se conoce en círculos »

LA REVISTA EUROPEA MÁS VENDIDA PARA MACINTOSH

¡TODO MAC!

¡NÚMERO 8 YA A LA VENTA!



PUBLICAR EN CD-ROM Y EN INTERNET

Software de autor HTLM, shareware y comercial. Cómo crear una página Web. ¿Está en peligro la edición en papel?

COMPARATIVO DE IMPRESORAS LÁSER

Le ayudamos a escoger la impresora más adecuada a sus necesidades.

MULTIMEDIA

Análisis de cuatro enciclopedias en CD-ROM

FOTOS EN EL CD-ROM

Más de 50 fotografías digitalizadas a todo color

Además:

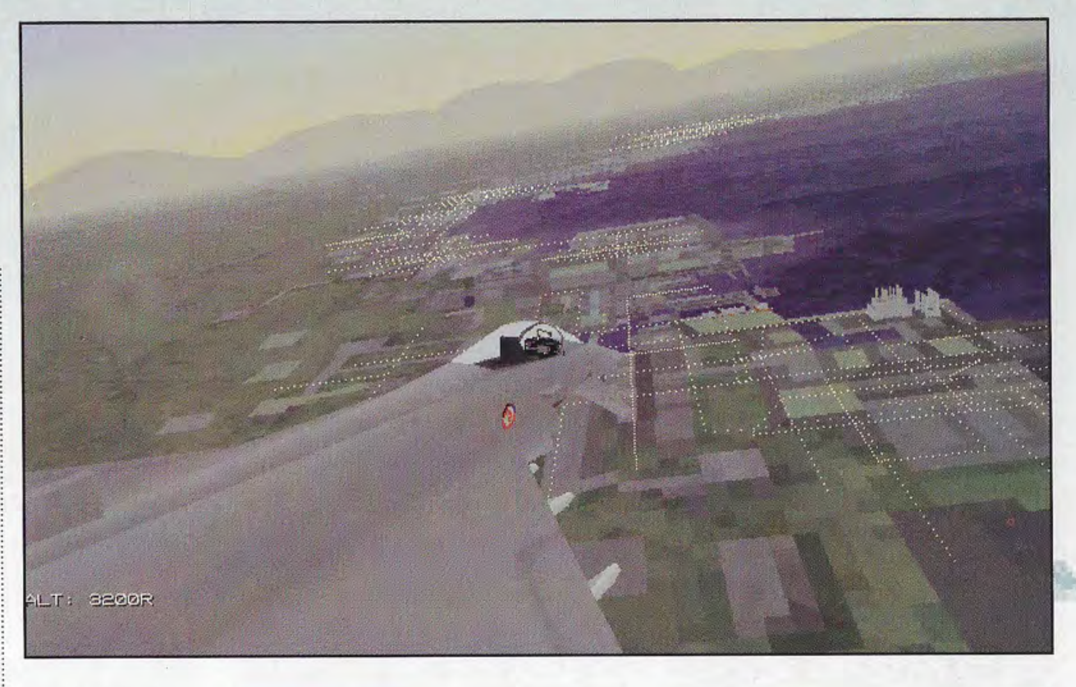
Zip de Iomega
Claris eMailer
Microsoft Word
Claris Impact
Bases de Datos
Software Musical

Y EN EL CD-ROM

Software HTLM, más de 50 fotografías, clases de Xpress, demo de Cyberwar, QuickTime 2.1, MacPipe, Gossamer y todo el shareware imaginable de Internet.

ADEMÁS ESTE MES...

¡TOTALMENTE GRATIS UN FANTÁSTICO MAPA DE LA WWW DE INTERNET!







(Arriba) El ataque de objetivos terrestres es extremadamente satisfactorio, y es vital para la campaña que la infraestructura enemiga quede afectada.

(Derecha) Igual que sucedía en el original TFX, EF2000 representa una cabina de mandos virtual que puede utilizarse con un casco VFX (si estas cosas realmente se ponen a la venta en las tiendas).

(Imagen principal, página siguiente) El diseño de los diferentes vehículos del juego es fantástico, con una gran preocupación por los detalles. Revise este helicóptero, completo con todo su cargamento de armas.

« dría interesarme por *EF2000*. A diferencia de muchos otros juegos, tiene mucho que ofrecer: tiene mucha presencia, es divertido, ofrece muchas posibilidades para profundizar en él, y un nivel increíble de inteligencia artificial...

De acuerdo, reconozco que tiene algunos defectos y que el manual es la primera experiencia espeluznante con la que nos encontramos: ¡es gigante! Sostener este monstruoso y pesado tomo, es sólo el primer reto que esta criatura les va a presentar. Obviamente, siendo un periodista, siempre juego, como mínimo, tres días antes de darme cuenta de que realmente hay un manual, pero una vez que uno se atreve a abrirlo y echar un vistazo a su interior, se da cuenta de que contiene una inmensa cantidad de información. No sólo examina los detalles del juego en sí, sino que, además, nos cuenta prácticamente todo lo que desearíamos saber sobre el *Eurofighter*. Este es un serio ejemplo de un manual de acompañamiento de servicio, si es que alguna vez hubo alguno. Ah, sí, y tiene una bonita cubierta metalizada.

Probar el juego por primera vez es una experiencia muy valiosa. Después de la habitual secuencia del: «Hola, mírame, soy sorprendente» (aburrida, omítala), se llega a un interfaz muy fácil que le permite escoger entre la galería, el simulador y la batalla. Ahora, la mejor manera de hablar de ellos es hacerlo en

« de aviación como dinámicamente inestable. Esto significa que, a pesar de sus propios mecanismos, no se comporta de una manera adecuada y, por lo tanto, tiene que estar controlado por una selección de ordenadores que harían enrojecer de envidia a su Pentium. Lo que esto supone para el piloto es que él o ella puede realizar ridículas maniobras haciendo uso de la inestabilidad inherente al diseño. Así que estamos hablando de una velocidad de relámpago, giros bruscos y ángulos de ataque ridículos, así como una cierta tendencia a morderte el trasero cuando menos te lo esperas. Sí, gentil lector, esta alta velocidad y los movimientos inintelegibles están de vuelta. ¿Adivina por qué? Una nave inestable se vuelve estable cuando se mueve sin sentido. Esto significa que hay un gran problema que solucionar. De hecho, este aeroplano le mataría con tanta facilidad como lo harían muchos de sus contemporáneos, a pesar de que muchos simuladores lo olvidan. Quiero decir, ¿cuándo fue la última vez que hizo volar un Falcon? ¿O un Mig 29? Lo esencial de todo esto, es que el modelo de vuelo es muy bueno a bordo del *EF2000*, y no parece haber sido modificado en aras de la facilidad del juego. En lugar de esto, DID ha tomado el camino de ofrecer opciones para afrontar la dificultad de volar, una buena posibilidad que otras compañías de software deberían considerar.



La historia

De la misma forma que cualquier otro juego que descansa, básicamente, en una situación hipotética (en este caso, un avión que no entrará en servicio activo hasta 1999), el contexto de *EF2000* intenta que el juego sea lo más interesante posible.

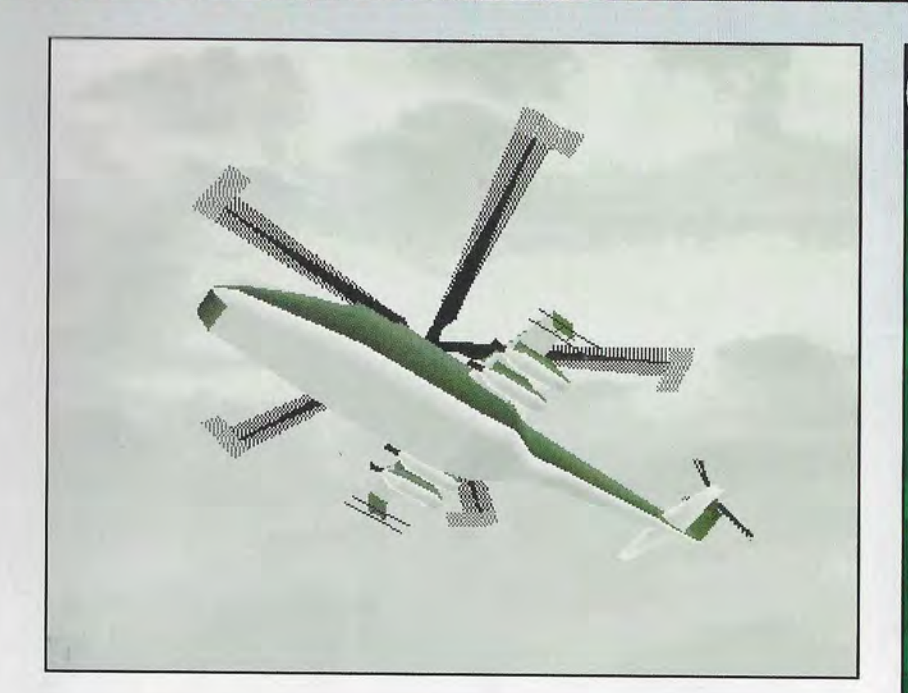
Ubicado en el norte de Europa –específicamente en Noruega y una pequeña parte de Suecia–, el juego se basa en la pretensión de los rusos de tomar esta zona y, desde aquí, el resto de Europa, creando una nueva Unión Comunista. Con Noruega bajo control ruso, Alemania, Francia e incluso Gran Bretaña tendrían muy difícil su defensa, ya que los países escandinavos son zonas estratégicas para las bases aéreas rusas y sus misiles.

Cuando se inicia el juego, la guerra acaba de comenzar y su tarea es, simplemente, llevar a cabo las misiones que se le proponen. El sistema que ha desarrollado DID para crear las misiones es un sistema extremadamente complejo de inteligencia artificial que participa en la guerra durante todo el tiempo.

A diferencia de otros simuladores de combate con sistemas de campo de batalla electrónico, la guerra en *EF2000* es algo que se mantiene desde el momento en que empieza la batalla. Su papel no es el de ser una especie de piloto independiente y héroe, sino un simple elemento más de todo el conflicto, que involucra –literalmente– a miles de fuerzas aéreas y terrestres, incluyendo aviones de combate, helicópteros, tanques y defensas terrestres.

Cada vez que inicia un vuelo, el daño que usted y su escuadrón han causado, afecta al conjunto de la guerra y las misiones venideras (siempre dispone de un gran número de misiones entre las que escoger, desde el ataque a objetivos terrestres hasta el combate aéreo) siempre lo tienen en cuenta. Si hace volar una compuerta, afecta a los alrededores; deje fuera de servicio un generador y las bases cercanas resultarán afectadas.





Del TFX al EF2000... ¿más que una continuación?

Aunque *TFX* fue muy bien valorado cuando se distribuyó (a pesar de que a Simon no le gustaba), había muchos elementos que lo convertían más en un juego que en un simulador. De acuerdo, el modelo de vuelo era bueno en algunos aspectos, pero, en conjunto, tenía más en común con Strike Commander que con Falcon 3.0, en parte debido al hecho de que trabajaba con tres tipos de aparatos muy diferentes (el EFA, el F-22 y el F-117a), en lugar de uno solo. *EF2000* reconduce esto convirtiéndose en uno de los simuladores de vuelo más precisos que se han diseñado.

El programador jefe del proyecto, Rod Kennedy, en efecto, ha construido el avión matemáticamente, utilizando información no clasificada facilitada por British Airways y por la OTAN. Estos datos, que se refieren a las características físicas de la nave y su armamento, junto con la información sobre el vuelo por cable, constituye lo que, de forma efectiva, es una forma aerotransportada inestable, lo que signifca que este modelo es tan preciso como el real. De hecho, es tan realista que la OTAN ha llegado a un acuerdo para utilizarlo como entrenamiento en tierra para los pilotos de EFA y, sorprendentemente, el juego está siendo usado también para poner de relieve defectos de diseño de los aviones reales, que luego son rectificados por British Airways.

El modelaje sólo es comparable, en términos de calidad, con el sistema de inteligencia artificial que lucha en la guerra. (Ver el recuadro de la página anterior, «La historia».) El sistema es tan inteligente, por la forma en que anticipa movimientos y estimula salidas y batallas, que se rumorea que el mando de los efectivos terrestres de la OTAN, entre otros, puede estar pensando en que el ejército utilice este sistema.



función de su complejidad, antes de alcanzar el gran final, cuando ya entro de lleno en la estructura de la misión y el clímax final, cuando hablo de los gráficos.

¿Un juego en tres partes?

EF2000, en modo galería, es el juego más simple que puede encontrar de estas características. Diseñado para ser una especie de «*Doom* en el cielo», posee varias misiones que le transportan al área de combate, con un modelo de vuelo sencillo, cientos de armas y toneladas de cosas a las que disparar. Ésta es la base real del juego para cerebros que no pueden apañarse con cosas tan complicadas como volar siguiendo las indicaciones y hacer las cosas que se le ordenan.

Con el simulador se pueden hacer dos cosas diferentes: saltar a situaciones individuales, que varían del vuelo básico al ataque de objetivos terrestres o aéreos; o entrar en misiones de entrenamiento que explican todo acerca de las armas, sistemas de a bordo y mecánica de vuelo del avión.

Pero la verdadera sustancia del juego llega con la modalidad de la campaña o batalla, cuando se encuentra de lleno en el escenario de guerra del juego y cada acción que realiza es de vital importancia para el esfuerzo conjunto de la guerra. Resumiendo, se trata de algo bastante asombroso que merece la pena. El sentimiento que te invade cuando te encuentras volando entre cientos de naves es casi inconcebible. En diferentes ocasiones, puede enfrentarse a Tornados, Harriers e incluso helicópteros.

Si ha probado algún otro simulador »

Características técnicas

Memoria: 8Mb

Procesador: 486DX 33 (Pentium, recomendado)

Espacio en disco duro: 3Mb

Gráficos: SVGA

Sonido: Todas las tarjetas de sonido más conocidas

Controles: Teclado, joystick, sistema de control de vuelo Thrustmaster

El combate parece bastante bueno, con unos «malos» que aprenden rápidamente. Las batallas no son lineales y el combate en su conjunto y la estrategia tienen su valor. Desgraciadamente, no he tenido la posibilidad de conectarlo en red, de manera que no puedo comentar la opción de multijugadores. Los armamentos son variados y no se comportan del todo mal.

Una habitación con vistas

Uno de los aspectos más elogiados de *TFX* fue el abanico de nuevas vistas que introducía. De nuevo, pienso que eran efectistas y que no tenían sentido. Lo cierto es que, en el mundo real, cuando miras a tu alrededor, lo haces sólo en una fracción de segundo. Si tienes que utilizar el cuadro de mandos para mirar al MFD de la izquierda, entonces tardas varios segundos. Y si esta visión se mueve cuando golpeas a tu ratón por error (lo necesita para los controles de visualización, por otra parte), entonces tiene que regresar dónde estaba antes y esto requiere más tiempo. Mientras está sucediendo esto, Ivan está trepando por la parte trasera de su aeroplano, acariciando su cañón. Al mismo tiempo, hay algunos que prefieren ir viendo vistas, ya que últimamente son más realistas, pero es algo que encuentro pesado. Pierden tiempo y recursos y son menos efectivos en lo que más necesitan. Pero, hey, si le parece bien, por mi parte no hay ningún problema. Aunque debo decir que es una lástima no poder ver la cabina de mandos con suficiente detalle como para usar el radar y amenazar de forma efectiva, al mismo tiempo que vemos hacia dónde nos dirigimos.

Intuyo que el resultado de todo esto es que para volar y dar vueltas en general, la visión del piloto del *EF2000* está bien; pero, para el combate, especialmente aire-aire, no vale para nada.

Todo sobre el modelo de vuelo

Ya he dicho que el modelo de vuelo es muy bueno. Déjeme concretarlo un poco. El problema de *TFX* era la potencia del »







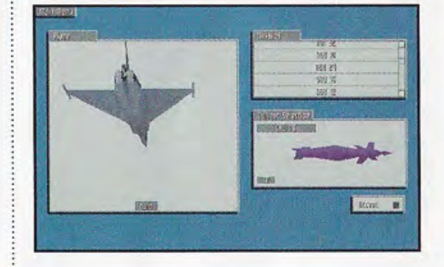
(Arriba a la derecha) Algunas de las misiones son escoltar misiones de bombardeos. Aunque los Tornados son más que capaces de velar por sí mismos, el apoyo del EFA es vital en una guerra aérea de estas proporciones.

(Abajo a la derecha) En tanto que líder de la escuadrilla, puede ordenar a los demás que ataquen al enemigo o que formen detrás de su aparato.









« de vuelo, entonces sabrá que las cosas parecen más interesantes cuando hay más aparatos alrededor, pero si buscamos en el radar y descubrimos que, mientras el ruido sordo de su EFA se encuentra en el sur de Noruega, hay algo en la región de 50Su35s aparcado tras la siguiente colina, esto es realmente aterrador.

Todo sobre los gráficos

¡Mire! ¡Simplemente mire! ¿Había visto alguna vez un simulador de vuelo que parezca tan bueno? De acuerdo, de acuerdo, aparte de *Flight Unlimited*, pero éste tenía el defecto de que la zona de juego era poco más que el tamaño de un sello de correos. Aparentemente, una de las razones de que Noruega fuera escogida como la zona de guerra (al margen de su importancia estratégica) era que tenía rasgos geográficos variados: los fiordos, las montañas, la nieve y las exhuberantes zonas verdes. De modo que en los cuatro millones de millas cuadradas que están «simuladas» en el juego –sí, he dicho cuatro millones– tiene montones de escenarios diferentes para hacerlo más interesante.

Aparte de estos detalles del suelo, el diseño de la nave también está muy bien. Todo es muy parecido al mundo real y, cuando echa un vistazo al exterior del avión, incluso puede ver el reluciente edificio del Departamento de Vivienda. Además (y este aspecto concreto me entusiasmó especialmente, no sé por qué motivo), puede conseguir un efecto deslumbrante en las vistas exteriores si mira hacia el sol y una sensación de calor que invade los gráficos después de la poscombustión.

Si tuviera que reseñar algún defecto en los gráficos de este juego, sería tan sólo que me habría gustado ver más áreas edificadas; cuando nos dirigimos hacia una ciudad, los únicos edificios construidos son los que tienen importancia estratégica. Es tan sólo un detalle menor y soy consciente de que la potencia que se requeriría sería mayor, pero aún así, estaría bien.

« procesador para hacerlo funcionar correctamente. Bien, éste parece mejor, funciona con mayor resolución y tiene una inteligencia artifical más sofisticada. ¿Y sabe qué significa esto, no? Sí, de acuerdo. Comprar ese P120 que ha estado esperando durante todo este tiempo.

Jerkovision apareció en SVGA con nada menos que un P90, y esto realmente impide su maniobrabilidad. Afortunadamente, el juego tiene un 320x200, que funciona bastante bien en un DX2 (si tiene una buena tarjeta gráfica), pero para obtener lo máximo posible de él necesita realmente darse una paliza.

Resumiendo, hay que dejar claro que se trata de un gran avance respecto a prácticamente todos los simuladores del mercado. DID, obviamente, ha hecho sus deberes. Si le gustó *TFX*, esto le excitará en gran medida. Si piensa que *TFX* era una porquería, apreciará de inmediato el avance y, probablemente, quedará impresionado. La primera vez que juegue se llevará una decepción, pero luego le gustará cada vez más. Personalmente, puntuaría la parte del juego en un término medio, pero la del simulador es absolutamente perfecta en cada detalle, excepto en uno (la forma en que cambian las vistas interiores). Si le gustó *TFX*, le encantará *EF2000*. Si no fue así y le gustan los simuladores, éste demostrará que vale la pena seguir buscando el modelo de vuelo puro. **Z**.

Puntuación



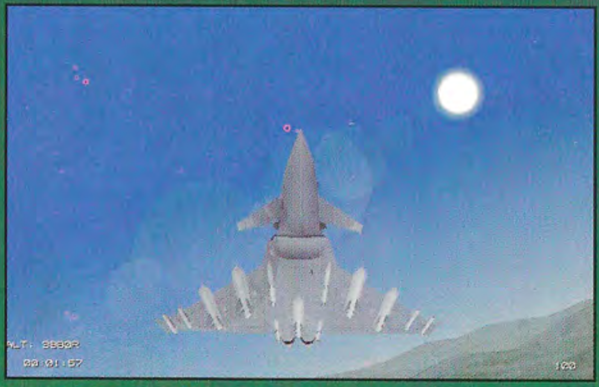
Algo para todo el mundo.

El mejor balance entre el simulador y el juego.

Precio: no disponible
Fecha de distribución: Noviembre
Distribuidor: Arcadia **Tel:** (91) 561 01 97

The Dambusters


Como cabía esperar, la típica misión de la modalidad de batalla empieza con usted y los chicos en la pista de despegue. Todo lo que tiene que hacer ahora es despegar y dirigirse al punto de destino donde se encuentra el objetivo.


De camino al primer punto, obviamente dispone de tiempo para jugar con todas las visiones externas y detenerse un momento para admirar el inmenso y mortal láser, mientras los destellos del sol cruzan de forma impresionante la escena.



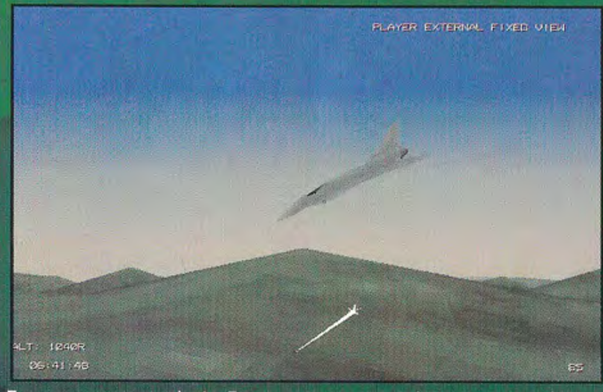
Un vistazo rápido al mapa le revela que, em, no... realmente no estamos cerca de donde queríamos estar. Oh, mierda. Se supone que teníamos que estar destrozando una presa o algo así, pero no hay ninguna a la vista todavía.



De acuerdo, me estoy aburriendo. Pongamos en marcha el piloto automático, cojamos el termo y tomemos una rápida taza de té antes de que empiece la acción de verdad.

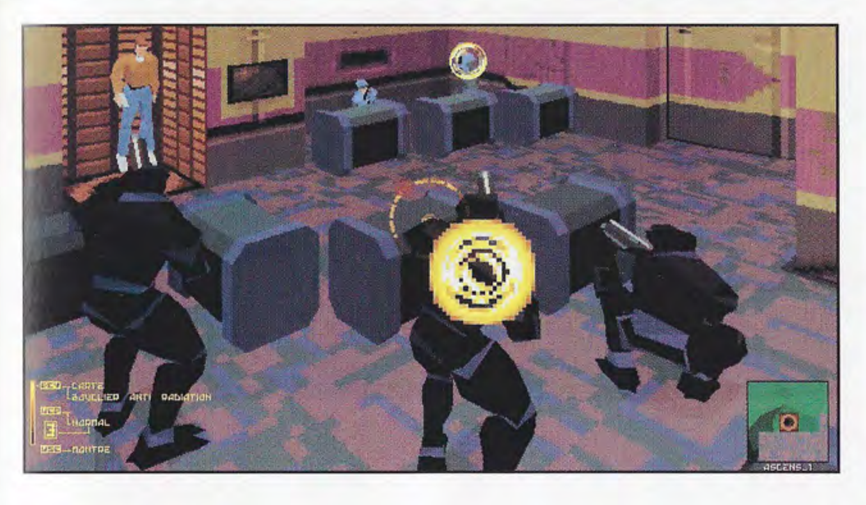

Envíe un mensaje rápido a los chicos. «¿Todo bien, muchachos? Supongo que ninguno de vosotros sabe cómo le fue al Deportivo de la Coruña este fin de semana, ¿no? Tengo que poner al día mi fantástico equipo de fútbol porque Bebeto se rompió la rodilla otra vez.»

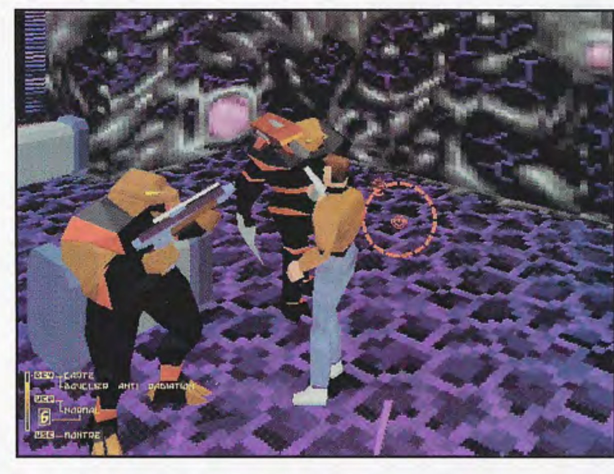

Allí está, la presa. Todo lo que tenemos que hacer ahora es pensar qué arma utilizamos. ¡Qué demonios, lanzaremos todo lo que tengamos a esa cosa maldita y esperaremos a que explote. Si fallamos, me parece que alguno de vosotros tendrá que hacer algo decente y pasar su cometa por un maldito gran agujero.



Em, voy a parar un minuto. Espero que esa cosa acierte, porque vuelvo a casa. ¿A qué hora dije que me encontraría con Debs? ¿Recordé reservar una mesa en nuestro pequeño restaurante favorito? Sólo espero que el primo Pepe me haya devuelto el Lotus en una pieza (sólo tiene quince años.)


¡Aaah! ¿Alguien sabe cómo hacer aterrizar a este trasto? Los chicos dijeron que debía bajar la palanca, pero pensé que esto era automático.





(Arriba) Cuando ese círculo se mueve hacia usted significa que le van a disparar, de manera que: ¡Muévase! ¡Rápido!

(Arriba a la izquierda) Si las cosas se complican demasiado, salte hasta el próximo teletransporte.



Fade to Black, es una absurda historia francesa anunciada como seguidora de "Flashback" con la que realmente no tiene nada que ver. Toby Finlay, la analiza para usted.

Fade to Black

Odiaba la asignatura de francés. Esto era debido, en parte, a que una de mis profesoras realmente era francesa, lo que está bien en teoría (poder oír auténticas inflexiones y demás), pero en la práctica, era como estar atrapado en un episodio interminable de Rápido. De todas formas, un día, intentando saber hasta qué punto su inherente chic había influido en mi escaso interés por la clase, insistió en que cada alumno anunciara el aspecto de la cultura continental que considerase más importante. Sólo pude decir la sífilis y el vernos involucrados en dos guerras, pero ahora, pasado el tiempo, creo que debería haber hecho alguna referencia a la industria de juegos francesa. Después de todo, títulos como *Alone in the Dark*, *Another World* y *Cruise for a Corpse* han proporcionado al mundo más placer que déficit de armas.

Pero basta de aventuras escolares y volvamos a la cuestión que nos ocupa. A pesar de que *Fade to Black* se ha dado a conocer como una continuación de *Flashback*, ambos juegos son tan diferentes que no vale la pena insistir en ello. Mientras *Flashback* fue un clásico de las aventuras de plataforma, FTB (como lo llamaremos a partir de ahora) es, bueno, es muchas cosas, que comentaremos más adelante. Entre tanto, digamos que no es necesario tener presente *Flashback* para obtener el máximo posible de su «continuación»; es mucho más independiente en todos los sentidos. Incluso la línea argumental se sostiene por sí sola de forma clara.

Sobre el argumento...

Bueno, el resumen argumental que se me entregó era, realmente, muy breve. De acuerdo, seré honesto, era una mierda.

(Abajo). Feos lagartos abundan en todos los niveles. No todos son tan guapos, así que vigile.

Por ejemplo: el sistema solar en el año 2190 se encuentra en las garras de una raza de alienígenas; una raza sin control. ¿Quiénes pueden ser estos horribles monstruos? ¿Encarnaciones del diablo? Los morfos. Los sangrientos morfos. Por lo que sé, los morfos son como ese pequeño tipo que acostumbraba a gritar a Tony Heart. Sabe a cuál me refiero: tenía el aspecto de un jobbie con brazos y piernas. Así que hemos sido invadidos por un ejército galáctico de plastilina (cállese y lea el resto de la historia. Ed.) Oh, sí.

Estos morfos del futuro son capaces de adoptar cualquier forma que deseen y no sólo números 2 (esa especie de villano de Terminator 2, sólo que orgánico en lugar de robótico).

Es a ellos a quienes debe agradecer su estatus al inicio del juego: como Conrad Hart (presumiblemente un pariente lejano), es encerrado en una prisión de alta seguridad en la Luna. Todo esto se presenta en forma de una secuencia que concluye con el joven prisionero disparando a la cabeza de su guardián y atándole con una cuerda, dentro de su operación secreta de rebeldía, la Mandrágora. Es dentro de este paquete de «buenos» donde encontrará los detalles de su primera misión: recuperar un artefacto de camuflaje que está camuflado en la enfermería. Afortunadamente, dispone de una pistola.



Características técnicas

Memoria: 4Mb

Procesador: 486 DX2 50Mhz

Espacio en disco duro: 6Mb

Gráficos: VGA, SVGA

Sonido: Todas las targetas de sonido conocidas

Controles: Teclado, ratón o joystick

« Vamos a trabajar

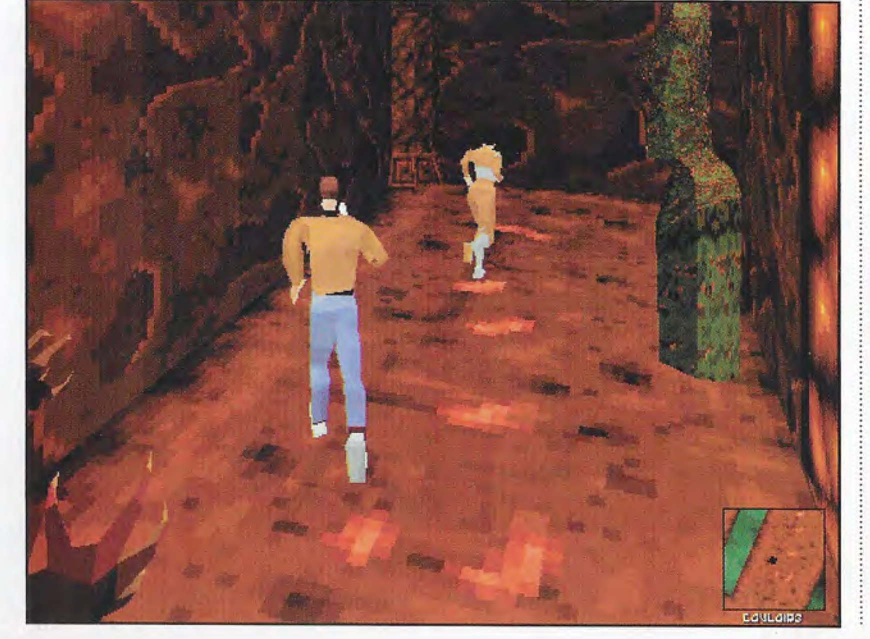
No tan rápido. Su arma, un instrumento vital, es lo más importante. Si intenta vivir solamente con la velocidad de su gatillo, FTB se reirá en su cara y le azotará. Esto no significa que no haya multitud de tiroteos fantásticos como en *Doom*, los hay; es sólo que hay mucho más. El juego está lleno de complicados rompecabezas y los que he encontrado en el primer nivel eran infinitamente superiores a cualquiera de los que había en *Flashback*. De todas maneras, antes de enfrentarse a ellos necesita llegar a un acuerdo con el interfaz del juego. Porque debe dejarse claro que, en un principio, FTB puede ser, posiblemente, un poco confuso.

Utiliza un sistema similar al de *Alone in the Dark* en el sentido de que, mientras va caminando, la imagen ocupa toda la pantalla, para hacerlo lo más cinematográfico posible. Bien, cinematográfico en el sentido de que si imagina una película realizada por Quentin Tarantino y Ridley Scott después de una semana en una casa donde venden crack, estará cerca. Es una buena idea moverse un poco en la primera habitación para que los ángulos de la cámara no le dejen después preso del pánico, en un momento inoportuno. Se tarda en acostumbrarse a intentar huir de un gigantesco alien cuando el monitor parece estar lleno de alucinaciones. Pero no se preocupe, pronto se hace innecesario visitar el aseo cada vez que Conrad dobla una esquina.

Realmente, es fácil controlarlo en su propio entorno, mucho más de lo que parecía en mi manual de instrucciones. Proporciona una extensa lista de comandos para efectuar diferentes operaciones. Todo lo que necesita son los cursores y algunos otros para saltar, disparar y utilizar cosas. Y esto sólo si opta por el control a partir del teclado; también puede usar el ratón o el joystick. Pronto descubrí cuál es la mejor combinación: las teclas ofrecen la mayor precisión de movimiento, mientras que el ratón (obviamente) hace que seleccionar todas estas cosas sea muy fácil. Es posible jugar exclusivamente con el ratón, aunque encuentro un poco pesado hacer click constantemente en los iconos. De cualquier modo, me las apañé para salir adelante y realmente sumergirme en el juego, a pesar de la baja calidad de las instrucciones y de que el texto y el diálogo de la copia que yo tenía estaban totalmente en francés. *Quel tribute* a la accesibilidad de FTB, *n'est-ce pas?*

(Arriba) Los rompecabezas empiezan siendo fáciles, pero se complican en seguida. Tiene que aprender a manejar el sistema de control y saltar al lugar correcto en el momento adecuado si quiere llegar a alguna parte...

(Arriba a la derecha) «¿Ha visto dónde han puesto ellos a mi osito de peluche?»



(Izquierda) El control del protagonista es de primera clase: salta, se pone en cuclillas, corre, se para a hablar con extraños.

(Abajo) Incluso la presentación del juego es superágil. (¡Estos franceses lo han vuelto a hacer!)







(Izquierda) Este es un malo, puede distinguirlo porque tiene una gran pistola y ojos rojos. Tiene buen aspecto, ¿no?

(Arriba) El nivel del diseño varía, y siempre es muy detallado. Aquí, nuestro héroe de zapatillas de deporte blancas está a punto de disparar.

Mon petit journal

Esto no quiere decir que no fuera bueno con él. No es tanto que yo fuera malo sino que el juego tenía algunas trampas. Bien, de acuerdo, mi ineptitud podía haber influido. De cualquier modo, para que tenga una idea de lo que se puede esperar cuando pruebe el CD, presento a continuación un pequeño registro de mis logros y reflexiones, fruto de mis primeras incursiones.

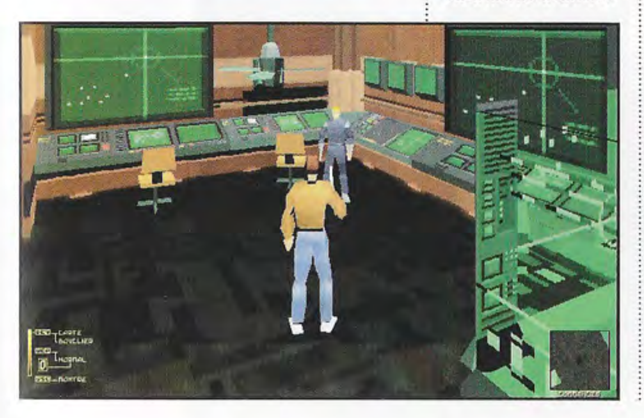
Primer intento: ¿Quién quiere? ¿Quién quiere? ¡Ja! ¡Ja! Míreme mientras me pavoneo de un lado a otro por mi recién estrenada celda, con mi pistola de nueve milímetros. Tengo innumerables cartuchos (porque las balas son una porquería, puedes encontrarlas de mejor calidad, pero escasean) y voy a asegurarme de que los muebles lo saben. ¡Hey! !Silla! ¿Estás hablando conmigo? ¿Estás hablando conmigo? Bueno, no veo a nadie más aquí. (Por Dios, continúa. Ed.)

Ejem. De acuerdo, voy hacia la puerta y se abre automáticamente. Salimos al vestíbulo y, ¡mierda!, se ha disparado el radar... Me acaba de alcanzar un androide. ¡Eehh! !Dispare, rápido!, no... Estoy muerto.

Segundo intento: Bien. Fuera de la celda, con la pistola preparada. La imagen oscila en torno a mi cabeza y me encuentro justo ante estos estúpidos ojos metálicos. Tres disparos más tarde, es un charco de líquido. La enfermería está en el segundo nivel, pero por la hora que es sólo podemos ir por un camino... y conducir justo ante un alienígena que grita algunas palabrotas (en francés, para añadir el insulto a la injuria) y que, de repente, me lanza todo un arsenal. Ver el tercer intento...

Tercer intento: Esta vez el alienígena se encuentra en la granja. Tengo un par de fallos (fui a la batalla con la pistola descargada y perdí unos segundos en recargarla), pero todavía estoy de una pieza. Los morfos son unos enemigos muy extraños: si les das una oportunidad, se convierten en un charco verde que se ex- »

«Los gráficos son deliciosamente fluidos. La luz es tenue, como un destello lunar entre nubes; las sombras fluyen suavemente como en una piscina por la noche... Es inusualmente bueno.»

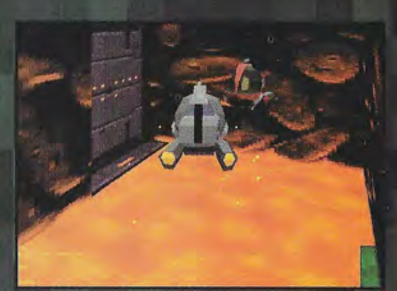


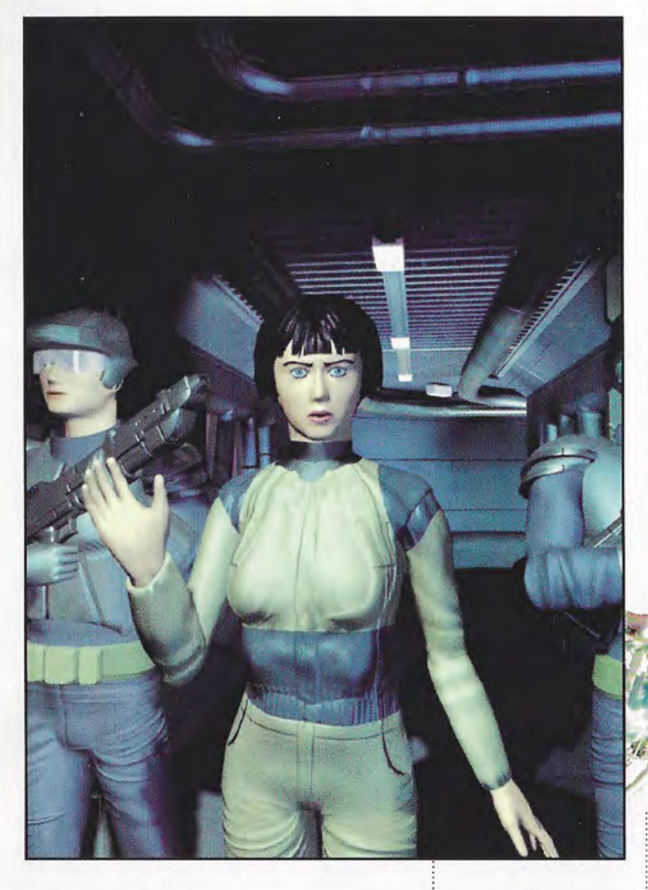
(Abajo) De vuelta a las oficinas de **PC ZONE**, nuestro héroe intenta descubrir a quién le caen mal los franceses.

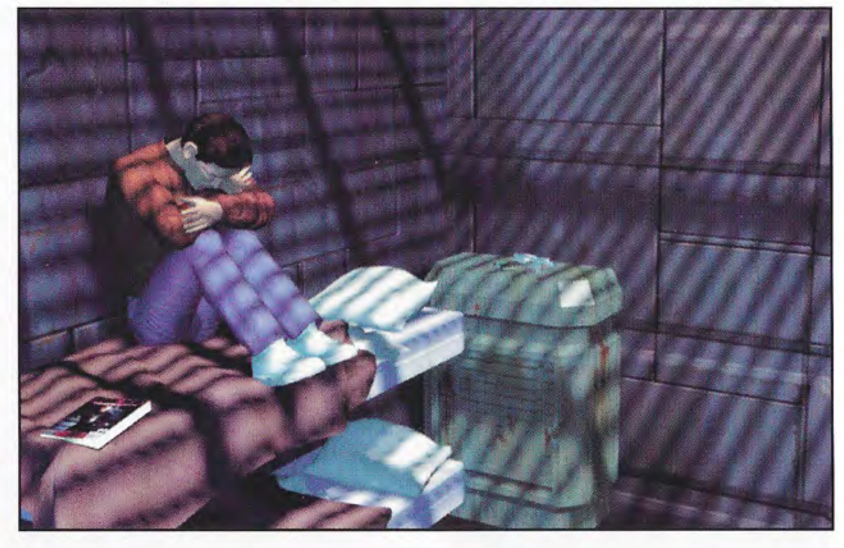
Sumergiéndose y buceando

Todo no es arrastrarse por el suelo intentando hacerse grandes agujeros en los tejanos, a la altura de las rodillas, desgastando sus zapatillas de deporte blancas y pretendiendo ser Bruce Willis. No, también hay que volar. A unas dos terceras partes del recorrido del juego llegará a un punto en el que tiene que saltar a bordo de un barco en el cual debe navegar a través de un túnel bastante complicado. Un poco después (de hecho, cerca del final), salta de nuevo a bordo de su rápido hover una vez más y debe ir disparando mientras se dirige a otro túnel. Es un trabajo sucio (y duro), pero alguien tiene que hacerlo.









tiende por el suelo hasta que te engulle. Después de dar unas cuantas vueltas, descubrí la cocina. Accidentalmente disparé al cocinero (¿dedos de salchicha, eh?), pero no se preocupe, era un morfo disfrazado. Desgraciadamente, sus amigos de la habitación contigua no apreciaron mi tiroteo inintencionado y me premiaron con la pantalla de Game Over.

Cuarto intento: Lo siento. Es hora de fumar un cigarrillo. Vaya rollo de juego. Pero entre el malhumor y el humo, me siento más cercano a Conrad y su situación inquietante... así de irresistible es el encanto del juego. Bien. Es hora de causar algún daño. Voy a por el oro. Encuentro la enfermería y quedo atrapado en un intercambio de ráfagas de láser con un ejército interminable de morfos. Salto detrás de una caja para esconderme, con las balas rozándome la cabeza, y simplemente puedo arrastrarme hasta la puerta más cercana. Resulta ser un ascensor. La habitación superior es oscura y cavernosa, pero pudo ver unas tuberías que hay en la pared y que son las que utilizan los morfos para ir de un piso a otro. Si pudiera destruir su acceso a la parte inferior, entonces podría explorar esa planta. Bien. Es el momento de otro cigarrillo. ¡Vaya juego!

(Arriba) Es esa chica del *Playboy* sin sus gafas de sol. ¡Dios! ¡Qué bonitos ojos! Debería dejarlos ver más a menudo.

(Arriba a la derecha) La misma cazadora de piel marrón, zapatillas blancas y tejanos azules. En Francia, algunas cosas nunca pasan de moda.

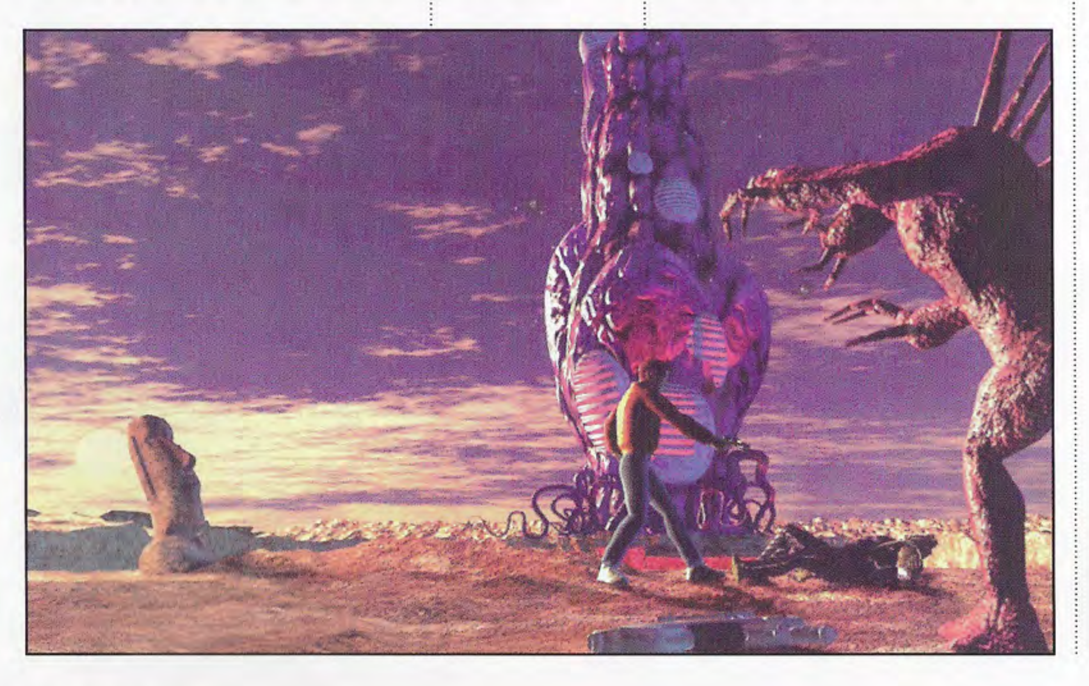
(Abajo) Las escenas introductorias son fabulosas. Incluso parecen cuadros de Salvador Dalí.

Mejor que el sexo

Bueno, tal vez no, pero estéticamente *FTB* es suficiente para proporcionar a cualquier adicto a los juegos de los PC una importante erección (a los chicos, por supuesto; no estoy seguro de lo que sienten las chicas, siempre he estado muy ocupado probando juegos, ya sabe...). (Sigue, Ed.). En casi cada número de **ZONE** hay un análisis en el que se debe decir algo así: «¿Cree que estas imágenes son bonitas? Espere hasta que se muevan». Y éste no va a ser una excepción. Los gráficos son deliciosamente fluidos. La luz es tenue, como un destello lunar entre nubes; las sombras fluyen suavemente como en una piscina por la noche, y el delicado mundo poligonal se desgarra como si tuviera un incendio en uno de sus extremos. Por lo que respecta al sonido, el juego posee muchos diálogos, explosiones inmensamente satisfactorias y una música muy intensa que cambia de ritmo de acuerdo con su situación. Puede incluso oír el jadeo pesado y perverso de los morfos esperándole en la siguiente esquina.

En estos momentos, debe tener la impresión de que he desarrollado un cierto aprecio por *Fade to Black*, y, en cierta manera, tiene razón. Es inusualmente bueno. De hecho, es el mejor juego que he probado desde *Elite II* (mi favorito desde siempre). Sí, a veces puede ser frustrante e imperdonable, pero con mayor frecuencia es divertido y agradecido.

Fade to Black es un juego al que debemos agradecer su pureza y su brillantez, pero al que debemos maldecir por ponernos tan difícil odiar a los franceses.



Puntuación

94

"Sans doute, les testicules de chien."

Precio: 7.990 Ptas.
Fecha de distribución: Ya en mercado
Editor: Electronic Arts Software
Tel: (91) 304 70 91

PC ZONE RECOMENDADO

The Need

Dodge Viper RT/10
Es americano, así que consigue la mejor puntuación. Un viva por el pastel de manzana de mamá, y que se fastidien los asiáticos de ojos almendrados.



Porsche 911 Carrera
La versión más rápida de este coche que ahora ha vendido un ex propietario desesperado.



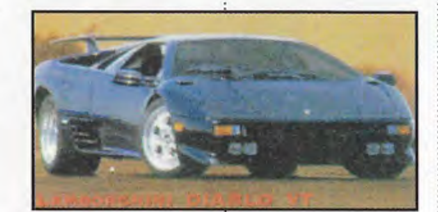
Chevrolet Corvette ZR-1
Como se recoge en la canción de Prince (sólo que él se refería, probablemente, al modelo antiguo, no tan horrible).



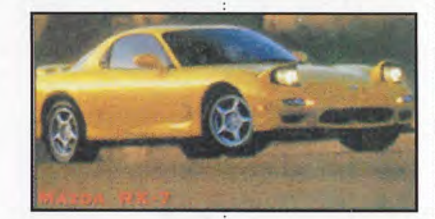
Ferrari 512 Testarossa
Testarossa es una palabra italiana que significa «Testículo Rojo». Eso explica por qué son tan peludos.



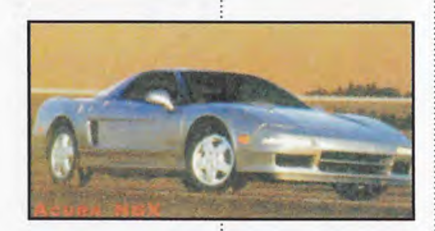
Lamborghini Diablo VT
Que vuelva el Miura, decimos. Es poco menos que un enorme aparato de aire acondicionado.



Mazda RX-7
RX es la abreviatura de Realmente eXcitante (glup). Como si alguien fuera a escoger conducir algo como esto.



Honda Acura NSX
NSX viene de Not So eXciting (no tan-excitante)... e incluso tiene menos probabilidades de ser escogido que el anterior.



Toyota Supra Turbo
Otro japonés con más extras que el promedio británico



THE NEED FOR SPEED FUE AMPLIAMENTE elogiado en 3DO, pero básicamente por sus gráficos. En tanto que como juego de carreras de coches, carecía de sensación de velocidad. Buen título, entonces. Sin embargo, y hablando de memoria, éste me parece mejor que la versión en 3DO, y además es mucho más rápido.

La esencia del juego, como la gente que se excita viendo motores relucientes, es muy simple: coja el mando y, por lo que pueda pasar, haga zoom con el mismo cuidado que si fuera un vehículo patrulla acercándose a una zona escolar.La necesidad de ir en cabeza

Hay ocho «super» coches para escoger, puede hacer carreras individuales, contrarrelojes (aburridas y sin sentido teniendo en cuenta que las carreras también se pueden cronometrar), duelos y concursos (que son lo mismo que una carrera normal con la excepción de que cuando finaliza un torneo, sube a la siguiente categoría y empieza de nuevo). Hay una opción de red para competir con sus compañeros, completada con la posibilidad del diálogo, de manera que, entre las etapas, puede decirles que están colgados como una musaraña y que huelen como un queso de Cabrales podrido; obviamente, ésta es la mejor parte del juego.

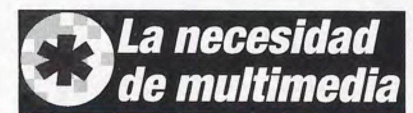
Hay una perspectiva desde el interior del coche y otras dos para conducir desde el exterior. Si tiene seleccionada la perspectiva interior, se cambia por la externa en caso de una colisión, de manera que no se pierda nada. Es un juego de acción, especialmente una vez que corre con otros pilotos y sus policías locales en sus coches patrulla.

El modo en que se presenta a los policías es un poco decepcionante. Puede adelantarlos a 200 kilómetros por hora, chocar contra ellos y, en general, ser desagradable, pero si consiguen adelantarle (después de haber chocado), debe parar y esperar su multa, en lugar de salir zumbando cuando se acercan al coche.

La necesidad de choques enormes

Las colisiones están bien hechas. Cuando choca contra un camión de reparto a 250 kilómetros por hora, realmente choca contra él (no se para sólo durante unos segundos y sigue en perfecto estado). No, da un salto mortal por encima de otros coches, rebota, se queda de lado y se va arrastrando boca abajo, echando humo. Entonces, milagrosamente se recupera y sigue.





Patrick McCarthy no siente a menudo la necesidad de velocidad. Es un hombre más equilibrado.

for Speed

Características técnicas

Memoria: 4Mb
Procesador: 486DX
Espacio en disco duro: 3Mb
Gráficos: VGA/SVGA
Sonido: Cualquiera de las más potentes
Controles: Ratón, teclado, joystick, Thrustmaster T1

En parte es una lástima. Podían haber diseñado un coche que se fuera degradando progresivamente, perdiendo piezas o que su funcionamiento se viese afectado por semejante paliza. Pero no. Afortunadamente, hay una función de replay para ver el accidente por completo o, simplemente puede ver lo mejor de la carrera. El ordenador decide qué es lo mejor y, por fortuna, parecen gustarle los accidentes espectaculares más que a nadie.

La necesidad de quejarse

A pesar de que parece muy bonito y los accidentes están bien hechos, hay cosas que no están tan bien. A pesar de su esplendor gráfico, a veces no funciona de manera demasiado diferente a aquellos viejos juegos de Amiga que mostraban a un coche moviéndose de un lado a otro en una interminable carretera. Realmente, nunca siente que choca contra el decorado, choca contra una barrera invisible. Y cuando corre, estos deportivos con acabados de alta calidad cambian de dirección tan rápido como el Ark Royal, haciendo difícil tomar curvas cerradas a una gran velocidad.

Hay modos de alta resolución, y puede ajustar algunos detalles para ordenadores más lentos. Por encima de todo, es divertido, aunque no un clásico en el mismo sentido que *F1GP* o *IndyCar*. Los coches pueden ir a velocidades bajas y, con un poco de presión sobre el acelerador y bastantes cambios de dirección, podría escribir su nombre en el asfalto de la calzada. Puede frenar en seco, dar la vuelta y chocar de forma espectacular. Pero la carrera en sí tiende más a parecerse a un juego de plataformas que a un simulador. Si esto es lo que usted quiere, perfecto. Pero espere a ver *Screamer* para comparar ambos. Si quiere un simulador de carreras puro con un aspecto brillante, el inminente *F1GP2* puede ser más adecuado. **Z**







(izquierda) ¡Queme algo de goma!

(Abajo) No puede correr sin una pista. A no ser que corra en la carretera. Hay tres pistas entre las que puede escoger, con las rutas subdivididas en tres segmentos. Los diseñadores de las ciudades americanas no tienen ningún tipo de consideración por la gente que quiere cambiar de dirección, de la misma manera que no hay cruces o intersecciones en ninguna de las carreteras por las que circulará.



La necesidad de multimedia

Uno de los grandes logros de la versión del PC es la vertiente multimedia: al hacer click en las ventanas de los coches aparece una sección diseñada para aquellos inadaptados que prefieren las cazadoras de nilón para regatear. Gracias, Jesús, por el CD-ROM, ¿eh? Sin él, estaríamos atrapados sólo por juegos. Para estar seguros de que somos suficientemente respetuosos con las cosas caras, la voz que nos cuenta todo esto parece ser Dios.

Video muestra imágenes de diversos coches, planos cercanos de los faros y elementos dorados, etcétera, con guitarras de rock sonando por todas partes. Éste es el punto en el que los verdaderos entusiastas probablemente se masturbarían.

History (la historia) muestra qué aspecto tenían los coches hace treinta años.

Mechanical (la mecánica) tiene ilustraciones de motores e información fascinante sobre carburantes, niveles de compresión y tuercas.

Performance (la actuación) explica todo sobre la aceleración del coche, su velocidad máxima y cuánto dura si usted lleva su chaqueta de piel.

General trata sobre el peso, las dimensiones, el consumo de gasolina y el precio. Como si alguien que pasa todo su tiempo jugando con estos juegos informáticos pudiera costearse uno de esos coches, y como si –en el caso de que se los pudieran permitir– fueran a preocuparse por el consumo de gasolina.



Puntuación

89

Buenos choques, buen contexto

Precio: 6.990 pesetas
Fecha de distribución: Ya disponible
Distribuidor: Electronic Arts Software
Tel: (91) 304 70 91



PC ZONE RECOMENDADO

Hay algo tranquilizador en vagar por el planeta dentro de un gran cuerpo, seguro y protegido por una capa protectora. Los mechwarriors utilizan armaduras metálicas: Patrick McCarthy, usa grasa subcutánea.

MechWarrior 2





(Arriba) ¿Ve lo que pasa por fumar en la cama?

(Izquierda) Mire estos gráficos glaciares. ¿No le hacen tiritar?

Nos encontramos en el año 3058. Los clanes han sufrido una severa derrota por parte de las fuerzas conjuntas de Inner Sphere (la Esfera Interior) durante la batalla de Tukayyid y, de mala gana... oh, ¡por Dios! ¡No puedo seguir con estas tonterías! ¿La Inner Sphere? ¿La batalla de Tukayid? ¿Qué demonios significa todo esto?

No son palabras normales

Desgraciadamente hay muchas cosas de este tipo a lo largo del juego. De hecho, para tratarse de un juego de acción, hay demasiadas palabras con consonantes enlazadas de forma peculiar y múltiples «Y's». De hecho, hay multitud de páginas que acaban con nuestros ojos.

Esto es lo que pasa cuando te encuentras con una versión informática de un juego de mesa. Los juegos que funcionan con tarjetas multicolores, con gente que lleva jerseys multicolores y que sonríe con dientes multicolores, siempre van acompañados de cuadros específicos y archivos estadísticos de las armas tan grandes que hacen que los mechs que pretenden controlar parezcan más pequeños. Mientras que esto es adecuado para la gente que disfruta examinando el equivalente a la estadística europea, no lo es para aquellos que –después de ganar una batalla– no están deseosos por descubrir que los supervivientes al ataque han dejado de ser pilotos mech para abrirse un futuro alternativo en el mundo de la medicina (que es lo que se encuentra uno en el juego después de cada camorra). Y a mí tampoco me gusta esto; me da igual lo que les pase a los supervivientes de un pelotón tras un combate. No le doy ninguna importancia. Por esta razón me matarían en primer lugar.

Los hechos al descubierto

Todo lo que necesita saber ahora es que hay dos tribus de mechwarriors y ninguno de ellos tiene un nombre particular o un escudo. Cada una de ellas lucha contra la otra tribu para demostrar quién es el mejor. Hay dos maneras y media de jugar: misiones individuales, la batalla o el juego en serie (demo). (La versión completa saldrá próximamente al mercado, dice aquí.)

El argumento es una tontería

Si ha visto alguno de los diversos juegos que utilizan GMWMODS (las siglas inglesas de Giant Metal Walking Machines of Death, algo así como máquinas andantes y metálicas de la muerte), tendrá una idea general. Camina con su GMWMOD, riéndose de forma maníaca y gritando de una forma tenebrosa, con una voz muy aguda para lo grande que es, disparando misiles y megacañones a otros GMWMODS, apartando a los niños y tirándoles chichillas hasta que un GMWMOD de la otra pandilla se enfada y le vuela la cabeza. Entonces comienza de nuevo el juego, convencido de que nadie sabe nada sobre su secreta inclinación a la megalomanía. Si, como en este juego, esto se hace bien, se convierte en popular, porque combina elementos de juegos de tanques, simuladores de vuelos y juegos de táctica bélica, de manera que puede utilizarse sin ser ningún experto y, si no se los toma demasiado en serio, son divertidos.

Caballeros, escojan sus armas

La diferencia entre éste y el otro juego Mech decente: Metaltech: Earthsiege, es que no tiene que empezar, en la opción de batalla, con un puñetero y pequeño mech que... Está sometido a unas ciertas limitaciones, en el sentido de que tan sólo dispone de una máquina que pesa 60 toneladas, incluyendo todo el armamento, pero esto es algo que puede soportar porque, a pesar de todo, es una máquina decente. Sin duda que varían ligeramente en lo que respecta a sus habilidades especiales, pero tienen en común la dureza de su nombre: Hellbringer (el portador del Infierno), Warhammer (martillo de guerra), Mad Dog (perro loco), etcétera. Oh, para algo diferente en el departamento de denominación de juegos ¿qué tal el Mechaflorista? ¿O el Flan Bringer (el portador de flanes)? »



Es habitual en juegos como éste que se pueda disparar en «ráfaga», manteniendo apretado el gatillo y liberando de una sola vez una gran cantidad de armamento mortal. Desgraciadamente, también existe la tendencia a mover el selector de armas a la siguiente arma en el preciso instante en que deja de disparar, incluso si lo está haciendo normalmente. Esto es una lástima: selecciona un cañón láser para disparar a un mech, a un camión de helados, o a cualquier otra cosa, porque prefiere guardarse sus últimos misiles para objetivos de mayor envergadura. Desgraciadamente, hace una pequeña pausa mientras está disparando, se mueve el selector y lanza sus insustituibles misiles, simplemente para cargarse a una puñetera furgoneta de helados. Mal juego. Mal juego. Siéntese. Quédese. No hay té para usted.







(Izquierda, al final) Parece que la calidad de su aire es como la de Londres.

(Izquierda) Oh, tenebrosas y oscuras misiones nocturnas.



Un perro Digital

Está muy bien tener un enorme y plateado tanque andante, armado hasta los dientes con armas sofisticadas, pero tienen una tendencia a sobrecalentarse justo en el momento en el que las cosas se ponen un poco feas. Básicamente, cualquier cosa que haces –correr, disparar (sobre todo en cadena), chocar coches– eleva su temperatura. Y cuando esto sucede, puede explotar su minición, proporcionándole una serie de nuevos agujeros corporales más grandes que el propio cuerpo en sí. De manera que el Mach entra en una fase de desconexión automática hasta que se enfría. Lo que significa que debe quedarse sentado mientras un mech enemigo se aproxima, decidiendo exactamente dónde necesita un disparo de una pistola Gauss. Afortunadamente, puede no hacer caso del manual y arriesgarse al sobrecalentamiento por tener una víctima más... pero luego no me venga corriendo cuando vea las consecuencias de ello.



Cada mech tiene un número diferente de movimientos básicos, con diferentes cambios de armas que, según sea su inteligencia, puede ser fascinante, una pérdida de tiempo o bien algo confuso. También puede empezar desde cero, coger un mech básico y realizar su propio diseño. Si es que es usted idiota.

Las colinas son grandes

Las misiones tienen lugar en una gran variedad de escenarios, desde paisajes urbanos hasta desiertos y, para más realismo, hay diferentes condiciones de luz y también climáticas que afectan a la visibilidad y la actuación de su mech. Las operaciones en el desierto le hacen más favorable al sobrecalentamiento y puede caer la noche durante una misión, o amanecer, o cualquier otra cosa.

La superficie es todavía plana y poco inspiradora por lo que respecta a los gráficos, y las ciudades parecen una llanura salpicada con algunas cajas grandes; pero algunos escenarios tienen colinas. A veces, especialmente cuando se utiliza la visión externa, no parece real que el mech esté caminando por la colina, ya que parece estar suspendido en el aire, encima de ella (pero, al menos, lo han intentado, a diferencia de lo que pasó en Earthsiege).

Los mechs van de un lado para otro de una manera convincente, tambaleándose de un extremo a otro con cada paso, e inclinándose mientras usted mueve la torre, independientemente del cuerpo principal. Hay muchas maneras de controlar estas cosas, desde el teclado (es más fácil de lo que parece) hasta múltiples joysticks, sistemas de control de armas e incluso un timón.

Hay multitud de diferentes planos, incluyendo uno por satélite (que para mi gusto no tiene suficiente zoom) y elementos visuales con poca luz. La mayoría de los planos permiten hacer zoom. Hay también otros recursos disponibles, como la fijación de objetivos, la búsqueda del objetivo más próximo y el piloto automático; desgraciadamente, estas ayudas son poco «honorables» y, por lo tanto, si las usa no obtendrá tantos puntos por finalizar con éxito una misión. De hecho, esta gente parece dar tanta importancia a lo que es honorable y a lo que no que uno se plantea por qué no eliminan las máquinas y luchamos con espadas, los muy impresentables.





(Arriba) La manía de usar palabrería innecesaria está presente en este juego. Le presentan una línea argumental sin interés, explicada de forma amplia después de cada misión. Y entre las principales opciones que encontramos en la pantalla principal, hay una opción denominada «Holoprojector», que contiene más elementos sobre los clanes, la gente y las máquinas, de los que nadie puede querer saber jamás. De acuerdo, aquellos a los que les gustó el juego de mesa original, deberían intentarlo. Pero es que éstos lo prueban todo. Simplemente piense que realmente alguien se sienta y escribe todo eso. De la misma manera, el manual y el juego están llenos de ejemplos y especificaciones de los diferentes mechs: su altura, su peso, estado de la armadura y si prefieren muslitos de pollo o algún frito para desayunar y qué comedia votaron en los premios Goya del año pasado. Haga un gesto humanitario: no lo lea. Simplemente ponga en práctica todo lo que se le permita y espere a ver qué pasa.



Características técnicas

Memoria: 8MB (7MB XMS)
Procesador: 486DX2/66
Espacio en disco duro: 30Mb
Gráficos: 256 SVGA (640 x 480)
Sound: Todas las tarjetas potentes
Controles: Teclado, ratón, joystick. CH Flightstick & Propedals, todos los sistemas Thrustmaster, Gravis y Suncom, gafas virtuales I/O, joystick MS Sidewinder.
Nota: La demo en serie necesita un módem compatible Hayes (9600 BPS o superior), conexión de módem invalidada o red IPX/Netbios.

Las quejas

La batalla avanza rápido, hasta el extremo de que puede tener algún problema con los enemigos más rápidos. Es una lástima, en este sentido, que la torre no pueda girar 360 grados y que deba mover también el cuerpo principal. Y los mechs no se arrastran por el suelo cuando les dispara a las piernas, como deberían hacer. Normalmente siguen caminando con una pierna, lo que demuestra una determinación y un equilibrio admirables, pero que en el fondo desconcierta. Otra decepción la encontramos en el sonido de algunas armas; después de todo, ¿dónde está la satisfacción de disparar la madre de todos los cañones si suena igual que una fiera con problemas de estómago? Finalmente, hay una tendencia de los pequeños objetos a aparecer de golpe, en lugar de acercarse de forma progresiva. Pero esto son problemas menores que no influyen demasiado en la calidad del juego. Es bueno, contundente (aunque suena bajo), divertido, con muchas misiones y un buen nivel de dificultad.



Puntuación



Se divertirá más que nunca

Precio: 8.995 Ptas.
Fecha de distribución: Ya en el mercado
Distribuición: ProEin **Tel:** (91) 576 22 08

Apache Longbow

PC ZONE CLASSIC

Cuando Simon Bradley oyó hablar del nuevo simulador de helicópteros, procedente de la misma empresa que creó Tornado, hizo todo tipo de ofertas irracionales para que se lo dejásemos probar. Nos estará invitando a cervezas durante meses...

HASTA AHORA, NO HA HABIDO NADA en el mercado que se puede considerar un verdadero simulador de helicópteros. Es cierto, ha habido muchos que lo han probado, pero incluso los mejores tenían carencias, excepto uno, que era soberbio pero que no era acertado en la aerodinámica. Así que la gente como yo nos encontrábamos forzados a conformarnos con la soledad de los vuelos de ala fija, donde nuestras necesidades eran satisfechas de manera más efectiva. Como alternativa, podíamos hacer lo impensable y vivir la vida. Pero ahora ha sucedido algo maravilloso. Una compañía se ha percatado de nuestra situación y se ha apiadado de nosotros. ¿Será tan bueno como parece o demostrará ser otro pálido pretendiente?

¿Cómo funciona?

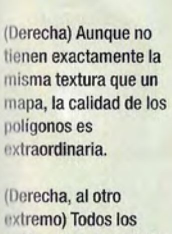
Las primeras impresiones son muy buenas. Acabo de llamar a un par de colegas para que vengan a ver la secuencia introductoria. Si el resto es tan bueno como esto, será un ganador.

Me sumerjo en el juego, siguiendo la auténtica tradición de **PC ZONE**, ignorando los manuales y los horrendos consejos que contienen. Hey, puedo hacer volar un helicóptero de verdad. ¿Esto puede parecer una tontería, no? Bien, no exactamente. Después de unos golpes exploratorios, es el momento de leer este maldito manual y volver a los principios básicos.

Apache Longbow es un simulador muy bien acabado. Por supuesto, se han tomado algunas libertades para que su utilización sea más agradable, pero a la larga es más realista. El manual no es gran cosa, pero va acompañado de una ayuda a la que puede acceder en cualquier momento. El modelo de vuelo es excelente, y se comporta como un verdadero helicóptero en la mayoría de sus aspectos. Esto significa que es un poco difícil de manejar. Permanece quieto en el aire, mantiene la velocidad al girar, dispara mientras gira, y también cuando se endereza; y es tan peculiar, que aumenta la velocidad y se transforma en una especie de ascensor. En otras palabras, para mí y para cualquier otro apasionado del rotor, es como estar en casa.

Necesitamos una explicación

Bien, pensé que nunca la pediríais. El *Apache* original fue aclamado como el mejor helicóptero de combate cuando, por primera vez, alcanzó el cielo a mediados de los setenta. Por esa época, el tío Sam había comprado el invento, lo había agrandado y completado, destinando un presupuesto que habría hecho enrojecer a los miem- »

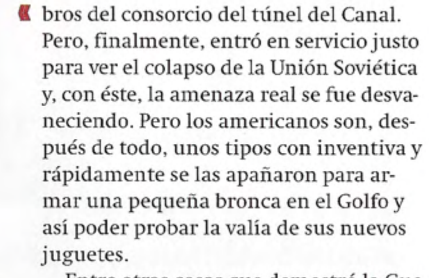


(Derecha) Aunque no tienen exactamente la misma textura que un mapa, la calidad de los polígonos es extraordinaria.

(Derecha, al otro extremo) Todos los gráficos son tan nítidos como si fueran SVGA, ¿no cree?







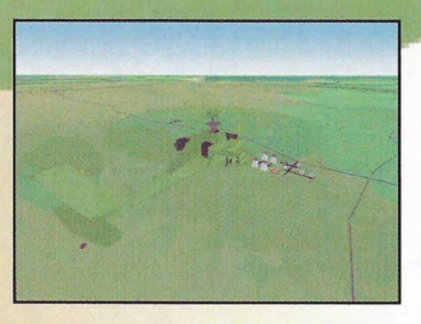
bros del consorcio del túnel del Canal. Pero, finalmente, entró en servicio justo para ver el colapso de la Unión Soviética y, con éste, la amenaza real se fue desvaneciendo. Pero los americanos son, después de todo, unos tipos con inventiva y rápidamente se las apañaron para armar una pequeña bronca en el Golfo y así poder probar la valía de sus nuevos juguetes.

Entre otras cosas que demostró la Guerra del Golfo, está el hecho de que, en contra de lo que se cree popularmente, es posible realizar algunas excelentes filmaciones para sus vecinos de la CNN utilizando el equipo de vídeo de a bordo.

Poco después de que el *Apache* entrara en servicio, los jefazos del Pentágono percibieron que Europa disfrutaba de un clima asqueroso la mayor parte del año, y que la posibilidad de disparar a ciegas podía ser útil. El hecho de que en Europa no hubiese ninguna amenaza real no importaba, por supuesto. De este modo llegó el *Apache Longbow*. Fundamentalmente, todo lo que se añadió al *Apache* original fue un sistema más moderno que mejorase el funcionamiento del radar situado en el mástil del rotor. Esto incrementó el peso del aparato de manera evidente, haciendo inevitable una mejora del motor. El resultado de todo ello es un helicóptero capaz de luchar tanto de día como de noche y en cualquier tipo de clima. Ahora, no hay ninguna duda de que el *Apache Longbow* es un aparato interesante y, de hecho, el gobierno británico también lo cree, ya que acaba de encargar unos cuantos para el nuevo programa de helicópteros de ataque.

(Arriba) El Longbow es tan moderno que parece que el ejército está solicitando pedidos de este aparato.

(Derecha) Parecen muy duros,¿no?







¿Cuándo empiezo a matar?

Pronto, muy pronto. Por supuesto, éste es un simulador de vuelo intelectual y, como tal, hay una clara y nítida curva de aprendizaje que usted, estudiante aplicado, debe seguir si quiere alcanzar el nirvana o clímax. De cualquier modo, hay multitud de vuelos de entrenamiento en los que el único interesado en matarle es su propio helicóptero. Yo recomendaría encarecidamente que siguiera este programa de entrenamiento antes de volar de verdad, en caso contrario va a hartarse de repetir una y otra vez misiones fracasadas. Pero cuando alcance un escuadrón operativo, le espera un verdadero festival de explosiones...

Su *Apache* es una bestia armada hasta los dientes y hay unas reglas sagradas para conservarlo: matar, matar y matar. Bueno, tal vez no. Verá, como he explicado anteriormente, esto es un simulador. Ello significa que para sobrevivir a cualquier misión es necesario un uso racional tanto del cerebro como del dedo del gatillo, al margen de conseguir sus objetivos. Supone mirar el mapa y pensar en el futuro. Por supuesto, también significa hacer saltar por los aires al enemigo.

¿Y las armas?

Cualquiera que haya jugado con cualquier simulador de vuelo estará familiarizado con las armas de *Apache*. Tiene sus misiles antitanque Hellfire, guiados por láser; los misiles Stinger aire-aire; cohetes de 70 mm (de diferentes tipos); y, por supuesto, la ametralladora de 30 mm. Pero aquí hay una diferencia: también obtendrá otra versión del Hellfire, esta vez guiada por radar, para disparar y olvidarse del objetivo, con un radio de siete millas. No sé cómo es esto en la vida real, pero aquí resulta bastante efectivo. Por supuesto, al iluminar a los «malos» con un radar como el árbol de Navidad les permite saber que usted está cerca y que puede ser un poco malo para su salud, pero cuando los misiles se dirigen hacia ellos, éste es un tema menor por el que preocuparse.

Queremos saber cosas sobre las misiones

Hay tres tipos básicos de juego individual: misión única, acción instantánea y batalla. Las misiones de acción instantánea son tiroteos sin otra táctica que la de permanecer con vida. Dispondremos de infinidad de armas y obtendrán una puntuación por cada objetivo destruido. Ésta es la modalidad menos ambiciosa del juego, pero a pesar de ello está bastante bien si solamente queremos un poco de emoción.

Las misiones únicas ofrecen mayores retos, pero la verdadera esencia de este simulador, como la de *Tornado* antes que él, son las batallas. Aquí, la dificultad de cada misión está directamente relacionada con cuál ha sido su actuación en vuelos anteriores. Si no pudo acabar con los SAMs tres misiones atrás, ellos estarán aquí para crearle problemas ahora. De la misma forma, si realmente lo hace bien en los primeros vuelos, tendrá menos oposición durante las batallas posteriores. Tienen la posibilidad de cambiar a su gusto los planes pregenerados de la misión, modificar los cargamentos de armas, mover los indicadores; cualquier cosa excepto cambiar el objetivo de la misión o la actividad del enemigo. Con esto, debe pensar que el creador de la misión se ha metido en su PC. Bien, en parte está equivocado. No es exactamente algo intuitivo, pero una vez que se acostumbra, está bien. La buena noticia es que no tiene por qué hacer nada de todo esto, simplemente puede aceptar el cargamento de armas existente y seguir los indicadores preseleccionados, cumplir su objetivo y regresar. Depende de usted. Volará junto con un número indeterminado de helicópteros de todos los tipos y vale la pena que repase los datos del escenario para asegurarse de que no empieza a disparar a sus propias tropas, llevado por el acaloramiento del momento.

Por cierto, no espere demasiado de sus jóvenes compañeros de aviación, por lo que respecta a sus cerebros. No se desviarán cien yardas para hacer volar un enclave, esperando que usted llegue con dificultades. De hecho, no se implicarán en nada más que el objetivo que les sea asignado, a no ser que les ataque.

¿Qué aspecto tiene y cómo es?

Seamos honestos, *Apache Longbow* no va a competir con *Comanche* o *Ka50 Hokum* por lo que respecta a los gráficos. Pero ninguno de estos juegos puede competir con *Apache* en realismo. Los gráficos son solamente correctos. Esto no significa que no sean buenos, sino que están ligeramente anticuados. Todo está muy claro y muy definido, y la iluminación parece ser bastante buena. Pero las sombras són débiles y en conjunto, la imagen parece demasiado angular para ser real. Una vez dicho esto, no podemos olvidar que puede acercarse a un objeto tanto como desee, y que no hay peligro de que se vuelva borroso o se distorsione, de manera que este aspecto está bien cuidado. Los sonidos proporcionan también una atmósfera adecuada.

El control es muy bueno, no hay otra forma de describirlo. Es realmente muy bueno. Todos los sistemas parecen funcionar exactamente igual que en la realidad y las armas tienen sus limitaciones, de nuevo como pasa en el mundo real (a pesar de que los chicos de la McDonnell Douglas le explicarán algo totalmente diferente). Su disparador es práctico (exceptuando algunos juegos de red que explicaré más tarde) e incluso el control del tráfico parece preciso.

Por otra parte, si aterriza, eche un vistazo antes de hacer descender el aparato. No hay nada más frustrante que finalizar una misión y chocar en la base por ir a la »

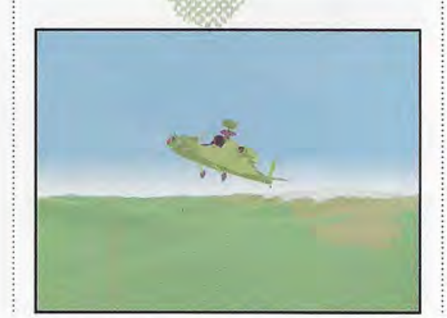
Características técnicas

Memoria: 8Mb RAM
Procesador: 486DX 33 (recomendable Pentium)
Espacio en disco duro: Mínimo
Gráficos: SVGA
Sonido: Todas las tarjetas más conocidas
Controles: Teclado, joystick, Thrustmaster

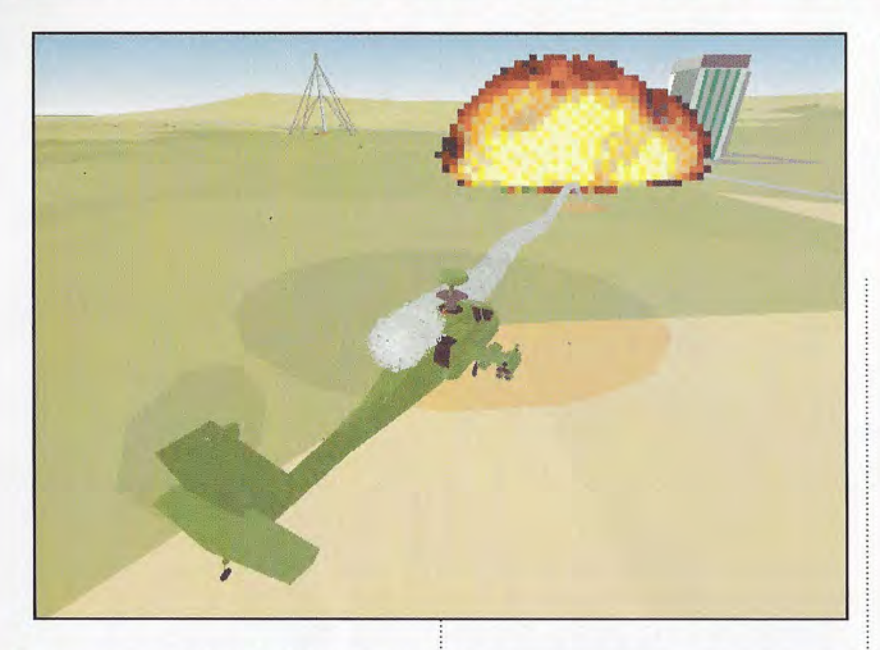


(IZquierda) El Longbow es un helicóptero de dos asientos que puede ser pilotado desde ambos, el del piloto o el del que dispara.

(Derecha) Hay innumerables paisajes diferentes, y el modelaje en 3D es bastante atractivo.









(Izquierda) Los misiles tienen un diseño bastante acertado. No tan preciso como el de EF2000 pero, ¡hey!, ¿qué más da?

(Arriba) La reproducción de escenas es muy realista.

(Abajo) Aunque básicamente pone al día lo que ya presentó Tornado, los gráficos de base son muy buenos.

« misma pista que otro helicóptero. Póngase el rotor en la cabeza, amigo.

Ahora bien, el *Apache* dispone de dos asientos y, como jugador individual, esto significa que el interfaz es algo así como una pesadilla diabólica, como el de *Tornado* y *Fleet Defender*, ¿no? Bien, en realidad no es así. Un helicóptero de combate puede ser pilotado y también disparado desde ambas posiciones. De acuerdo, el que dispara tiene a su disposición todo el equipo y el piloto, los instrumentos de navegación, pero básicamente puede trabajar desde ambas cabinas y permanecer con vida. DI ha realizado algunos pequeños trucos en la modalidad de juego único, de manera que algunos sistemas sean accesibles desde el asiento del piloto, que deberían ser el dominio exclusivo de la pistola, pero no voy a quejarme.

Nirvana en serie

Digital Integration –qué shock, qué horror– parece que ha escuchado realmente a sus clientes. Una de las grandes deficiencias de *Tornado* era que, honestamente, sus posibilidades multijuego eran bastante limitadas. Todo lo que se podía hacer era volar junto con otro *Tornado* utilizando una conexión en serie (algo lento y tan excitante como observar cómo se coloca el cemento). *Apache Longbow* realmente corrige esto. Además de las conexiones habituales en serie o por módem (algo aburridísimo), puede conectar hasta 16 helicópteros. Pero lo mejor de todo es la modalidad cooperativa. Sí, supongo que es duro si usted piensa que la mejor forma de jugar en red es hacerlo usted solo, pero todo funciona mucho mejor si hay otro piloto que realmente piensa como si fuera humano. Puede ser el piloto líder, un viejo favorito que todavía supera el test; un piloto/tirador, una nueva versión de lo que vimos por primera vez en *Strike Eagle III*, pero mucho mejor.

A pesar de que es cierto que el aparato puede conducirse y disparar desde ambos asientos, ocupar dos personas la misma cabina hace que la experiencia sea más realista e intensa. De esta manera, uno se puede concentrar en evitar caer al suelo, mientras que el otro se ocupa de los aspectos esenciales del objetivo. Desgraciadamente, DI ha decidido no ofrecer la posibilidad de un juego con 8 aparatos y 16 jugadores conectados y, por ahora, sólo permite esto con dos jugadores. Pero queda la esperanza.

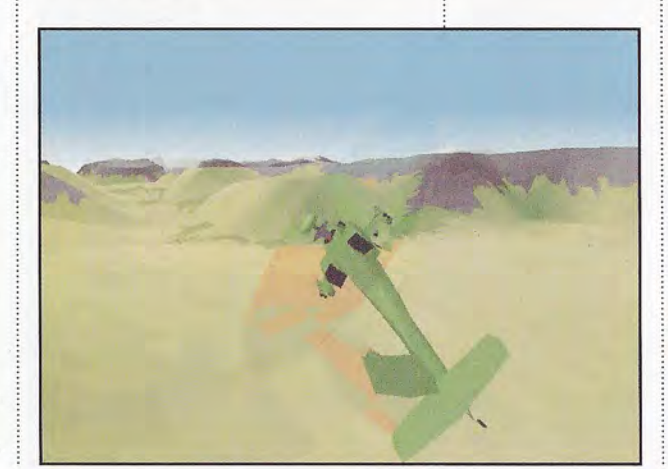
En perspectiva

No abundan los juegos de helicópteros, y todavía menos los buenos. ¿Cómo esta la competencia de *Apache*?

- **Apache Longbow**
- **Comanche**
- **Ka50 Hokum**
- **Merlin**

En resumen

Este es probablemente el mejor simulador de helicópteros que habrá en el mercado durante mucho tiempo. Es el equivalente, en helicóptero, de *Flight Unlimited*, y eso es un elogio.



Hay algunas cosas en el mercado que tienen mejor aspecto –*Comanche*, por ejemplo–, pero nada puede igualar la mezcla de manejo, la táctica, las posibilidades de conectarse en red y la atmósfera de *Apache Longbow*. Si usted busca un juego común con un helicóptero dentro, éste no es para usted. Incluso en la modalidad de simple tiroteo, el modelo de vuelo es difícil, con sistemas que funcionan como en la vida real. Pero si tiene el más mínimo interés en helicópteros y quiere echar un vistazo al interior de la mente de un piloto de combate, cómprelo. De hecho, compre dos, un par de tarjetas de red NE2000 y cable coaxial para conectarse con un colega. Entonces, recorra todo con el máximo realismo, salga al mundo exterior como un piloto de combate y dispare para entender por qué los pilotos de combate de helicópteros creen que los aviones son sencillos de manejar.

Puntuación



Para expertos:
Sólo los principios impiden que sea un 100.

Puntuación



Para gente normal:
Gráficos correctos y un poco intelectual

Precio: 7.995 Ptas.
Fecha de distribución: Ya en el mercado
Distribuidor: ProEin **Tel:** (91) 576 22 08

Player Manager 2

Este juego es el paso siguiente a Player Manager. ¿Se le ocurre un nombre mejor para darle? Nosotros decidimos encargárselo a Patrick Mc Carthy. Como verán, una decisión muy acertada.

La vida de un buen suporter de fútbol es la de un fan no correspondido. Sólo hay unos pocos campeonatos y copas que ganar, lo que significa que hay más futboleros meando continuamente fuera que no fanáticos felices en cada temporada. De todas formas, la vida de los fanáticos se hace llevadera, por unos días en cada liga, gracias a las victorias aplastantes contra el más odiado rival local. Aunque, generalmente, pasen la mayor parte de su vida preguntándose por qué vuelven a sufrir tales palizas cada fin de semana. A pesar de todo, cada verano recargan su optimismo (gracias al que les proporciona el exceso de sol) lo que les permite creer que «este año, sí», un sentimiento muy trillado hacia la primera quincena de cada mes de septiembre.

Echados en el terreno de juego

Cuando un equipo de fútbol tiene un rol que jugar en la sociedad, lo tiene, esencialmente, para dar ayuda psiquiátrica al amargado y retorcido seguidor de cualquiera de los equipos de mierda que hay en todo el mundo.

Un buen juego podría ofrecer la oportunidad de comprobarlo, si a usted se le concediera el honor de tener la responsabilidad en nombre de la Asociación de Amigos en Apoyo de los Clubes europeos, e incluso del mundo. Nosotros ya se lo habíamos advertido un montón de veces, y le avisamos una vez más: si un juego no le permite ni elegir a tu propio equipo, ese juego debe ser reducido.

(Abajo) Gráficos standar del juego

(Derecha) Para formar a los ineptos.

Especificaciones técnicas

Memoria: 4MB RAM
Procesador: 486/DX2
Espacio en el HD: 1Mb
Gráficos: SVGA
Sonido: SoundBlaster o 100% compatibles
Controles: Joystick, ratóm

Player Manager 2 no le permite ni escoger a tu propio club. Además, dependiendo del número de jugadores que participe (por encima de cuatro), los clubes que se le asignarán serán rivales de la Segunda División. Créame, sufrirá como uno más de ellos.

El gran nivelador

El segundo problema esencial de este juego es común a todo juego que incluya una sección arcade. Si está enmierdado en una zona arcade, incluso teniendo la táctica final en mente y el más maravilloso *dream-team* no se le permitirá ganar. Pero es brillante en esa zona arcade, podrá ganar incluso con equipos de mierda.

El *Sensible World* o *Soccer* busca un equilibrio entre los dos equipos limitando las posibilidades para comprar y vender jugadores, y para inventar información. Y si juega con un PC 2021 podrá decidir por si mismo si el directorio de posibilidades debe, o no, trabajar.





A diferencia de *Seasi*, *Player Manager 2* no tiene la zona arcade para ayudarle. Visualmente enano; duro por lo que tiene relación al tiempo para los chutes; con dificultades para controlar el balón; salidas de córners; tiros libres... y todo eso bajo el control de la máquina. (!Ahr!)

Y mientras la dirección sobre las opciones más habituales de juego son cubiertas con mejoras propias de escolares, las posibilidades de decisión se limitan a intercambios de información, y a sustituciones.

Esto reduce el juego a una pequeña satisfacción (algo a lo que le tendrá que acostumbrar más de tres veces cada temporada cuando haya superado los 36). Algo más para evitar, por el momento.

Puntuación



Otra muesca en el top de los juegos de fútbol para PC

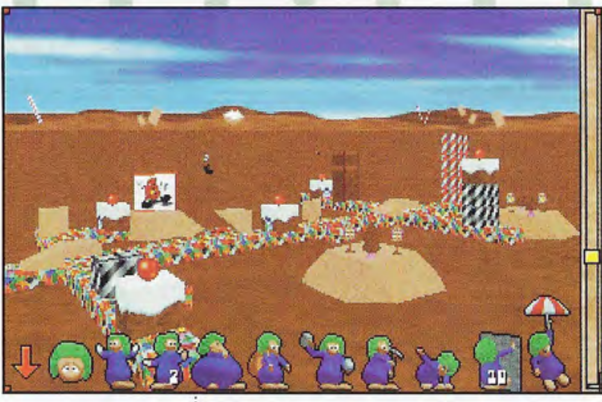
Precio: 7.000 Ptas **Lanzaiento :** Diciembre
Productor: Anco **Tel:** 07 44 1322 292518

«¡Noooooo!», gritó Paul Presley cuando le encargamos este trabajo. «No lo volveré a hacer. Xmas Lemmings ya fue suficiente. Nunca más » Eventualmente tuvimos que encerrarlo en una habitación vacía y tirar la llave.

3D Lemmings

APRECIO A MI CEREBRO, DE VERDAD, me va bien en el día a día. Me permite participar en conversaciones cultas sobre la termodinámica nuclear en las fiestas. Es lo que los expertos considerarían un cerebro saludable, en perfecto orden. Un poco confuso por lo que respecta a la memoria a corto plazo pero que, por lo demás, está bien. Así que pude entenderlo perfectamente cuando me dejó una pequeña nota en las oficinas de **PC ZONE**, afirmando que se iba unos meses de vacaciones y que no volvería hasta que prometiera desprenderme de cualquier evidencia de que 3D Lemmings había estado jamás cerca de mi casa.

La última vez que introduje un dedo en las aguas del reino de Lemming, casi es devorado por las las hambrientas fauces de la adicción. Lemmings acabó con mi vida, mis amores, mis almuerzos y mi colada (era ese tipo de juego). Trabajaba poco y el tedio pasaba por delante de mí como turistas huyendo de Leamington Spa, y mi vida, básicamente, se fue al Infierno dentro de un bolso de mano realmente atractivo. Desde entonces hemos tenido: «Más Lemmings», «Oh. no, más y más Lemmings», «Dios mío, todavía más Lemmings y si aparece un sangriento Lemming más...». Finalmente, entré en la terapia y salí como un hombre nuevo, me aparté de *Doom* y reingresé en la comunidad bajo la guía de Virginia Bottomley. Así que estoy bastante confiado en que podré afrontar la siguiente ola de ridículo sin la necesidad de una red de seguridad.



(Arriba) Algunos de los niveles están esponsorizados... ejem..., inspirados por las judías Jelly Belly Jelly.

(Abajo a la izquierda) En ocasiones tiene que ser cruel para ser justo (hay un gran trampolín al fondo)

(Abajo a la derecha) Charles Bronslemming ensaya su papel en Dirty Dozen.

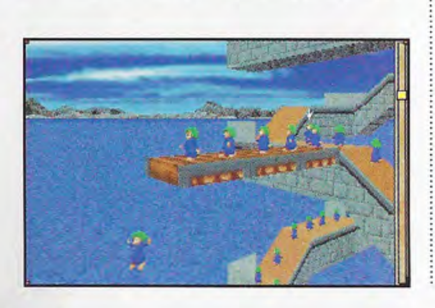
Doom, Doom, Doom, y Doom

«¡Han vuelto y en tres dimensiones!», asegura la copia del anuncio que acabo de leer. Sí, y como si no fuera suficiente con ver explotar, inundar, desplomarse y demás, desde una perspectiva unidimensional, ahora podemos entrar en la gloria de los polígonos tridimensionales. Esencialmente esto es un cruce entre el juego con pistolas que prefiere todo el mundo *(Doom)* y el también preferido juego con botón nuclear. Incluso puede entrar en la opción «Virtual Lemming» y ver los problemas del mundo con los ojos de desventuradas criaturas. Esto es más que un truco; la mayoría de los numerosos rompecabezas que hay requieren realmente esta función para ser solucionados.

Hmm, todo esto parece más un anuncio publicitario de lanzamiento que un análisis crítico, de opinión, así que tal vez sería mejor que hiciese uno o dos comentarios duros para equilibrar las cosas.

¿Qué es lo que no funciona? Por un lado las cámaras son un poco difíciles de controlar. ¿Recuerda el estilo de movimiento del viejo Ultima Underworld? Sí, cuanto más rápido se mueva el cursor del centro de la pantalla, más rápido puede ir de un sitio a otro. Bien, es como esto, sólo que la proporción entre la velocidad de movimiento y la distancia del cursor es inmensa. Mueva simplemente un milímetro en cualquier dirección y saldrá más rápido que Linford Christie de un encuentro con la prensa olímpica.

¿Qué más? ¿La música es aburrida? No, es algo divertida, especialmente cuando se mezcla con los «diálogos» de los lemmings. ¿Los gráficos son pesados? No, tampoco. Las 3D funcionan bastante







El regreso del hijo de la pantalla con anotaciones

De izquierda a derecha:
Flecha: Selección de lemmings. Se utiliza para introducir paranoias y miedos en los lemmings.
Rostro: Lemming virtual. Utilizado para ver el mundo a través de gafas de sol verdes.
Blocker: Utilizado para reforzar la censura draconiana sobre la población lemming.
Turner: Se usa para obligar a los lemmings a caminar por donde queremos. ¿Libertad? ¡Baah!
Bomber: Para asustar a los pequeños lemmings y que se vayan a la cama («A dormir, pequeño Lemy o te volaré por los aires»).
Builder: Para elevar la capacidad intelectual de los lemmings de una forma convencional.
Basher: para realizar lamentables intentos de escapatoria.
Miner (minero): Para minar en un punto concreto de la realidad. Todos los túneles conducen al olvido.
Digger: Para cavar verticalmente. Emm.todos los túneles conducen al olvido.
Climber: Utilizado para escalar.
Floater: Para flotar
(Ya hay bastantes iconos. Ed.)

Justo cuando pensaba que era seguro volver a la sección de análisis, presentamos con orgullo el esperado regreso de este siempre popular «llena-páginas». Señoras y caballeros, les presento la pantalla con anotaciones (aplauso).

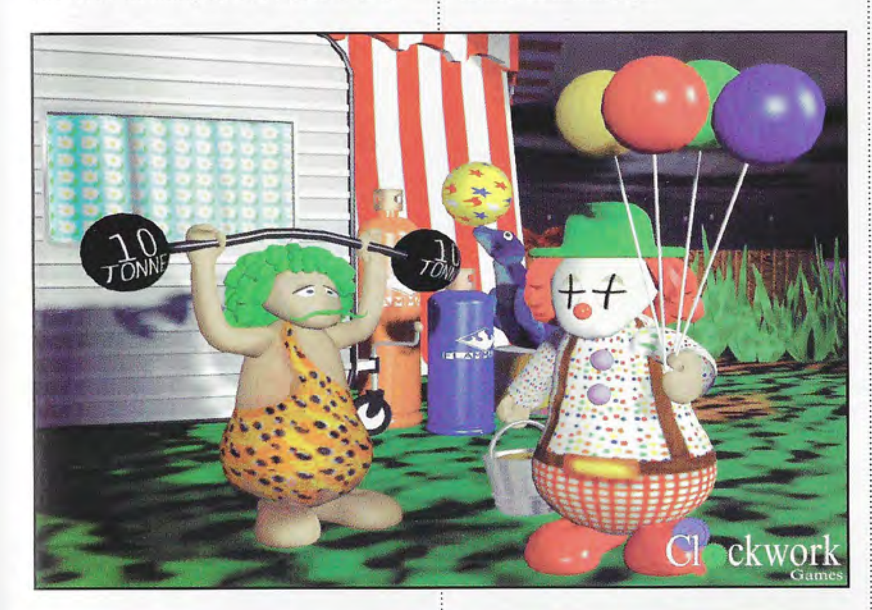
Mapa: este mapa proporciona una visión conjunta del nivel en el que nos encontramos. No es tan detallado como debería y puede ser apartado si obstaculiza la vista (al igual que otros iconos).

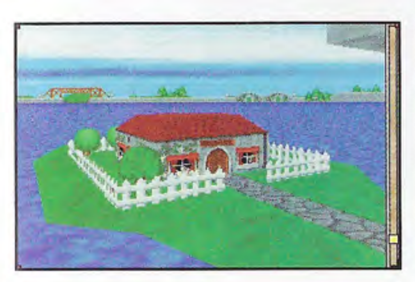


De arriba a abajo:
En: Muestra cuántos lemmings se necesitan todavía para completar el nivel. Cuando se llega a cero, puede desechar a los otros
Fuera: Muestra cuántos niveles están fuera y causan problemas.
Reloj: Muestra la cantidad de tiempo que nos queda hasta el fin del mundo (antes de que lo sepan los lemmings). Michael Stipe, 1991
Bomba: El importante «botón nuclear». Ah... bien, pequeño botón. Nunca me dejarás. Mmmm...
Flecha: Para acelerar el tiempo y reducir la espera interminable del genocidio.
Cámara: Utilizada para vigilar los dispositivos orwellianos.
Zarpas: Se usan para suspender temporalmente en el tiempo a los lemmings y hacer que crezcan sus uñas.
Flechas circulares: Para permitir la opción de la visión ER.
Plus/Minus: Para regular el flujo de lemmings en sus pesadillas.
Escalera deslizante: Para subir y bajar su visión del universo.

bien y han permitido a los diseñadores presentar algunos rompecabezas inteligentes, incluyendo profundidad, además de altura y anchura. ¿Los comandos? Posiblemente. Quiero decir, sólo disponemos del Lemmings original para jugar con él (siempre hay algo que se puede arreglar), aunque ha aparecido uno nuevo, pero esto es algo normal en un juego que utiliza el movimiento en 3D. Así que intuyo que tampoco puedo decir nada sobre esto. Psyggy incluso ha introducido una práctica manera de seleccionar a los lemmings: escoja uno antes de tiempo y entonces simplemente haga clic en la acción cuando desee que el lemming cambie.

Básicamente, es difícil ser crítico con 3D Lemmings en tanto que, desde el punto de vista de un juego, contiene poco más que el orginal, y el original era, es y será, bueno y divertido. El problema es que ya hemos estado en él, y esto es más de lo mismo pero visto desde un ángulo diferente. Es bueno, es incluso desafiante. Es Lemmings.







(Izquierda) Cada nivel llega con un previsionado que le permite adaptar y mejorar sus estrategias con tiempo.

(Izquierda, en el otro extremo) Este es el nuevo hogar de los lemmings en 3D. Condúzcalos aquí y podrá matarlos en otro nivel.

Características técnicas

Memoria: 4Mb
Procesador: 486DX
Espacio en disco duro: 12Mb
Gráficos: VGA/SVGA
Sonido: Las tarjetas más conocidas
Controles: Ratón, teclado

Pero, ¿no está colgado otra vez?

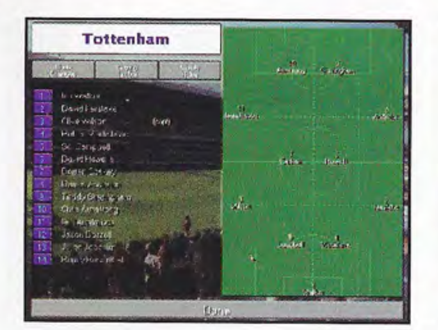
Es sólo que... bien, soy el único que se aburre un poco ahora. Quiero decir, he estado jugando con él desde 1989 y, francamente, ya es hora de evolucionar. Pueden seguir actualizándolo todo lo que quieran, pero sigue siendo *Lemmings*. Tal vez deberíamos enviar un mensaje a Psygnosis diciendo que ya han ordeñado demasiado esta vaca en particular y que ya es hora de que empiecen a hacer yoghurt y de que tengamos algo diferente. De nuevo, tal vez simplemente deberíamos esperar al siguiente y tener una última experiencia con éste. (Eso es, me he ido para bien. El cerebro de Paul.) **Z**

Puntuación



Está visto todo antes, sólo que desde un ángulo diferente

Precio: 5.990 Ptas.
Fecha de distribución: Ya en el mercado
Editor: Electronics Arts **Tel:** (91) 304 70 91




Podemos arrastrar a los jugadores como nos plazca en la pantalla de tácticas.

(Izquierda)
Otra imagen heroica de nuestros valientes muchachos.



Championship Manager 2

Hace tiempo que Patrick McCarthy dejó de intentar ser divertivo, ni tan sólo remotamente interesante, cuando se trata de analizar juegos de fútbol. Prepárese para un largo discurso.

Si vuesa merced es uno de los afortunados que todavía no ha jugado con Championship Manager hasta ahora, aléjese, ahora que aún puede. Agarre algunos ajos (si no tiene ajos a mano, entonces una cebolla, un puerro o cualquier otro miembro de la familia de las liliaceas servirá), colóquese una ristra alrededor del cuello, aléjese cientos de kilómetros de este lugar, ocúltese con barro y piérdase en cualquier rincón oscuro y poco frecuentado, no salga de él hasta que el resto del mundo haya recobrado una extraña quietud. Por su propio bien, y por el bien de los que le rodean, ¡huya!, ¡huya, le digo! Huya como el viento que silba en el interior de los pantalones de un corredor de obstáculos de elite... Porque son muchos los que se han envilecido por su creencia de que podrían soportar la adicción malvada que era Championship Manager 95. Sí, son muchos, y sus almas están rotas, las manos marchitas y los ojos desorbitados. Porque Championship Manager 95 era ciertamente adictivo, como cualquier otra sustancia adictiva (cuatro cajas de bombones y un quilo de crack, más o menos). Y si ya ha caído en el pozo de maldad, no piense que ya está a salvo, insensato. Porque ahora hay un nuevo... (¿Va a durar mucho esto? Ed.) Ya estoy acabando. Porque ahora hay un nuevo ejemplo de terror devorador de vida, y se le conoce por el nombre de *Championship Manager 2*, y es todavía mucho peor. Ya está (Gracias. Se supone que esto solamente lo haces con los juegos de aventuras, ya lo sabes. Ed.)

Especificaciones técnicas

Memoria: 8Mb
Procesador: 486 SX
Espacio en HD: 6Mb (msa 20Mb por juego)
Gráficos: SVGA
Sonido: Todas las tarjetas conocidas
Controles: Ratón

Peligro, zona de juego densamente poblada

Sí, *Championship Manager 2* ya está entre nosotros, y ha mejorado más allá de lo que puedan imaginar sus más ardientes admiradores (léase, sus más tristes, más hostiles, más obsesivos). Y cuando decimos tristes admiradores, obsesivos y hostiles sabemos de qué estamos hablando: hay algunos habituales de esta oficina, que por el bien de su reputación permanecerán en el anonimato, que ya han jugado ligas hasta el año 2025 con *Championship Manager 95 (CM95)*. Esto significa treinta años (y todavía no han ganado ninguna Copa de Europa). En su juego, los niños de los jugadores de hoy han aparecido en escena, han mostrado sus »





(Más a la izquierda)
Al cabo de un rato nos acostumbramos.

(Izquierda)
¡Chúpate ésa, Venables!

La casa por la ventana

Aproximadamente tres minutos después de haber escogido un equipo (y recuerde, a diferencia de otros juegos menores, en éste podemos escoger cualquier equipo que deseemos), queremos fichar algunos jugadores para mejorar la plantilla con la que empezamos. No perdamos tiempo, y hacia la pantalla Búsqueda de Jugadores.



De izda. a dcha.
- Búsqueda de jugadores por estado del fichaje: en plantilla, cedido, fichajes libres, fuera de contrato, o su contrato acaba antes de tres meses.
- Por posición: portero, defensa, medio campo, delantero y punta.
- Banda derecha, banda izquierda, central o indistinto.
- Por edad: 15-19 años, 15-24, 20-29, 25-29, 30+.
- Por ficha: 0-1.000 millones, 0-400M, 0-200M, 0-100M, 0-50M, 0-20M, 0-10M, 0-5M u otra.

De izda. a dcha.
- Por lugar donde juegan o de donde son: cantera, extranjero pero interesado en venir a jugar aquí, extranjero pero inteligente, jugadores extranjeros jugando aquí, de cualquier procedencia, o nacionales (aquellos que, como Hitler, tienen sueños de grandeza europeos).
- Incluir o no aquellos no disponibles a cualquier precio.
- Incluir o no los lesionados.
- Ordenar los jugadores por ficha, rendimiento, goles, asistencias o títulos nacionales ganados.
- Búsqueda general de jugadores, o por nombre, primera letra del nombre, las primeras letras, etcétera.

Habilidades: En esta pantalla podemos convocar otro conjunto completo de parámetros, con los cuales cualificar más detalladamente la búsqueda de un jugador, en función de sus habilidades en cada categoría del juego. Hay por lo menos veinte parámetros: agresividad, creatividad, determinación, dribbling, olfato de gol, juego aéreo, influencia, tendencia a lesionarse, inteligencia, marcaje, juego sin balón, velocidad, pases, posición, disparo, fortaleza, fuerza, capacidad defensiva/blocaje, y técnica. Podemos fijar el valor máximo y mínimo necesario en cada área (fijar un máximo bajo en agresividad y tendencia a lesionarse, por ejemplo). O, por el contrario... ¡el fútbol es un deporte de hombres!

« triunfos, han sido arrestados en el exterior de una discoteca por haber agredido a taxistas nocturnos, y han colgado sus botas, gracias a Dios.

Cuando decimos *mejorado*, queremos decir *mejorado*. Es difícil saber por dónde empezar, pero comenzaremos aporreándole con algunos datos duros. En primer lugar, tiene la cantidad jugadores necesarios como para poder crearnos nuestro equipo perfecto. Estamos hablando de todos los jugadores de los principales equipos europeos, y muchos de los clubes de fútbol principales de todo el mundo (At. Madrid, etcétera) Jugadores reales, con su nombre correcto en equipos auténticos, cada uno de ellos con puntuaciones en veinte categorías distintas.

Si sabe exactamente el jugador que desea para su equipo (Julen Guerrero para el Compostela), basta con teclear su nombre, y la utilidad de búsqueda se lo encontrará, sea cual sea el lugar al que haya sido transferido desde que el juego empezó. Pero si solamente sabe el tipo de jugador que desea, los parámetros de búsqueda que puede entrar son más numerosos que los chinos en China. Hay por ahí un panel pequeño que nos informa de ellos (los parámetros de búsqueda, no los chinos). Uselo alguna vez, al pobre diseñador le llevó siglos.

Interfaces

Lo más atractivo de *CM95* siempre ha sido su interfaz, y el de *Championship Manager 2* lo iguala: estemos donde estemos en el juego, sea cual sea la profundidad de anidaciones de pantallas, mirando sólo Dios sabe qué oscuras y sórdidas estadísticas, siempre podremos hacer con un jugador lo mismo que podríamos hacer si accediésemos a su información desde la pantalla de equipo. Más concretamente. Podríamos estar un poco molestos con los resultados de una jornada. Vemos un resultado de un partido internacional que nos llama la atención, y queremos ver el informe detallado del partido. Desde allí, miramos las estadísticas de los jugadores a nivel individual. Éstas nos informan de que uno de ellos ha tenido un rendimiento impresionante, y naturalmente deseamos saber más cosas de él. Pero no es necesario que nos pateemos todos los menús que conducen hasta la pantalla de resultados principal, y luego bajar hasta las pantallas de Buscar Jugador o Equipo. Basta con hacer clic sobre su nombre y ver sus detalles desde el lugar donde estamos. Y si nos gusta su planta, podemos ponerlo en la lista de candidatos de aquí o de allá, e incluso hacer una oferta por sus servicios (siempre y cuando los plazos de transferencias del país en cuestión no hayan expirado, evidentemente). *Eccelente, ambassadore.* Ningún otro juego es capaz de hacer esto;





(Más a la izquierda)
¿Ve esta victoria frente a Alemania? La he conseguido yo.

(Izquierda)
Ésta, también.

(Derecha)
A juzgar por los resultados, parece que Gales ha mejorado algo.



en realidad, algunas hojas de cálculo comerciales tampoco son capaces de manejar esta cantidad de información de modo tan conveniente.

¿Y qué hay de los resultados y el servicio de estadísticas? Todos y cada uno de los partidos jugados generan las estadísticas siguientes. De cada partido jugado se muestran las estadísticas del rendimiento de hasta diez jugadores, todos los incidentes deportivos (goleadores, lesionados, amonestados y expulsados). Muestra los datos básicos del partido (ocasiones de gol, disparos a puerta, saques de esquina y tiros libres por bando), más el porcentaje tan familiar de juego en defensa, medio campo y ataque que ofrecía la primera versión del juego. Por si esto fuera poco, podemos seleccionar cada uno de los bandos y ver sus estadísticas individuales del partido. La primera vez que se ve es impresionante: muestra pases intentados y completados, pases clave completados, cargas intentadas y ganadas, cargas clave ganadas, cabezazos intentados y realizados, cabezazos clave realizados, disparos efectuados, ocasiones de gol, tantos marcados y una puntuación de capacidad general (sin aliento), y todo eso, para cada partido jugado. Así, si uno de nuestros jugadores es llamado por la selección nacional y juega entre semana contra Bielorrusia, podremos ver cómo ha jugado él y todo el equipo; y podremos coger cualquier jugador o equipo y hacer lo mismo, en todo momento. Una maravilla.

El equipo habla

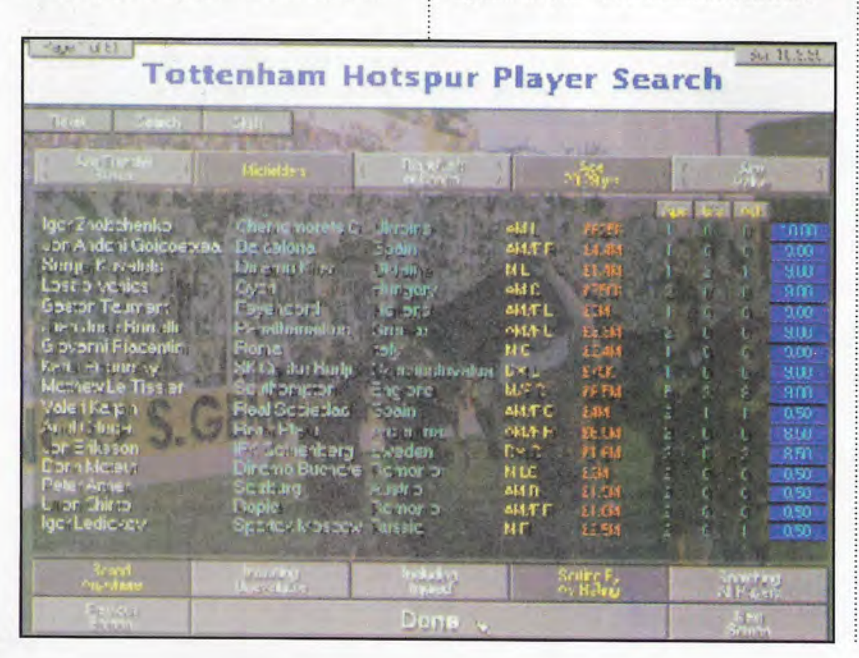
También es más fácil mirar directamente en la pantalla de equipo. Se acabó el saltar hacia delante y atrás por distintas pantallas para ver las comparaciones entre jugadores según sus diferentes parámetros. Podemos ver el equipo según su posición de juego, su condición física o su nivel de moral, sus puntuaciones medias, el número de tantos que han marcado, sus asistencias (gracias al Fútbol Fantasía), sus hombres del partido, sus puntos disciplinarios, su valor estimado e incluso su ficha anual (por si queremos hacer que los más modestos se sientan mal). Las puntuaciones de rendimiento por temporada y jugador se registran de tres formas distintas: liga local, selección nacional y competiciones europeas. La asignación de dorsales también se realiza mediante clic y arrastre.

Alineaciones, tácticas, señales.

Ni qué decir tiene que las viejas alineaciones también han sido mejoradas. Se puede colocar un jugador en cualquier posición; básicamente podemos tener dos jugadores de soporte, dos centrales y un pivote sólo con pedirlos. Como siempre, todo es hacer clic y arrastrar, y al final podemos cancelar los posibles errores, antes de confirmar los cambios efectuados y encontrarnos en el atolladero de

Otras funciones nuevas

Además de las mejoras citadas en el artículo, la nueva versión incluye todos los equipos de la que ridículamente se conoce como Liga de Fútbol Escocesa (los seguidores de Greenock Morton podrán respirar tranquilos). Todo el juego se ejecuta sobre una base diaria, lo que significa que los partidos amistosos de pretemporada, esenciales para convertir a nuestros gandules desentrenados, empapados de cerveza y con la piel quemada, en un escuadrón aguerrido de profesionales, pueden organizarse entre semana, si es necesario. Esto también es útil para machacar a los jugadores que odiamos. Y hablando de jugadores odiosos, ¿sabe estos jugadores que se niegan a abandonar el club, a pesar de ser transferibles desde hace tres años? Pues les retiramos la cláusula de rescisión. Y se mueren.



Aaaahhh...

En los partidos locales se muestra una fotografía del estadio donde se celebra el encuentro. Las imágenes de los diferentes estadios está muy lograda, es una lástima no estar contemplados los estadios de nuestro país.





tener un portero como media punta.

Los fichajes son más verídicos; podemos intercambiar jugadores, y cuando sondeamos a un jugador, ahora se lo piensa durante un par de días y regresa con la respuesta. Y si él está de acuerdo con la transferencia, también será necesario cumplir una serie de requisitos hercúleos: ganar puntos, puntos por gol, puntos por trofeo local y europeo, etcétera. Luego están las cláusulas: cláusulas de rescisión de contrato, incrementos de ficha anual automáticos, transferencia libre al expirar el contrato, etcétera. Mantenga un abrecartas bien afilado en un cajón de su escritorio.

¿Y la acción?

Esta grandiosidad física, gráfica, un interfaz ágil y un mazazo de estadísticas, no servirían de nada, evidentemente, si la acción del juego no fuera buena. Pero lo es. Es maravillosa. En su encarnación anterior era adictivo y cautivador hasta el punto de ser genuina y preocupantemente obsesivo. Me estoy refiriendo a toda esta gente que está ahí, abalanzados sobre su PC durante todos los fines de semana, con raras pausas antes de finalizar una temporada; gente que va a la cama y sueña con sus equipos; gente tan involucrada con él, que en la oficina habla de la jornada de su PC, en lugar del fútbol real. La diferencia entre *Championship Manager* y cualquier otro juego de simulación de fútbol es que, mientras somos conscientes de que el resto son juegos, éste *cobra vida*.

¡Aquiiiiií está Clive!

Esta versión es mucho mejor, no solamente porque contiene mucha más información, sino porque además hay muchas más permutaciones de partidos entre equipos, y muchos, muchos más jugadores a los que dirigir nuestra mirada ardiente. Y es por ello que el juego es mejor, y más inteligente, y más aún, está Clive Tyldesley. Clive proporciona la narración del juego, que se oye al mismo tiempo que los datos informativos aparecen en pantalla. Es increíble. Logra dar atmósfera, entretenimiento y a veces diversión. Ralentiza un poco el juego, pero es mucho más divertido con voz. Por una vez, el comentario digitalizado no constituye aquella molestia que nos apresuramos a desconectar (aunque es posible hacerlo, si queremos acelerar el juego o concentrarnos solamente en los datos).

Y si todavía fuera poco, y como remache final, si llevamos a cabo un buen trabajo como gestor, se nos ofrecerá el puesto de entrenador de la selección nacional, y tendremos la oportunidad de que nuestra cara salga en todos los cromos. ¿A qué está esperando, insensato? Salga a la calle y cómpreselo.



(Arriba)
¡Vaya alineación! Ahora ya sabe porqué les ganó Gales.



La versión disponible a principios de la temporada de fútbol le faltan una o dos mejoras que los desarrolladores querían incluir, pero les faltó tiempo. Por lo tanto, si adquiere la primera versión, recibirá una actualización gratis (más o menos por Navidad) con todas las nuevas funciones que se hayan incluido hasta entonces. Benditos sean.

Puntuación



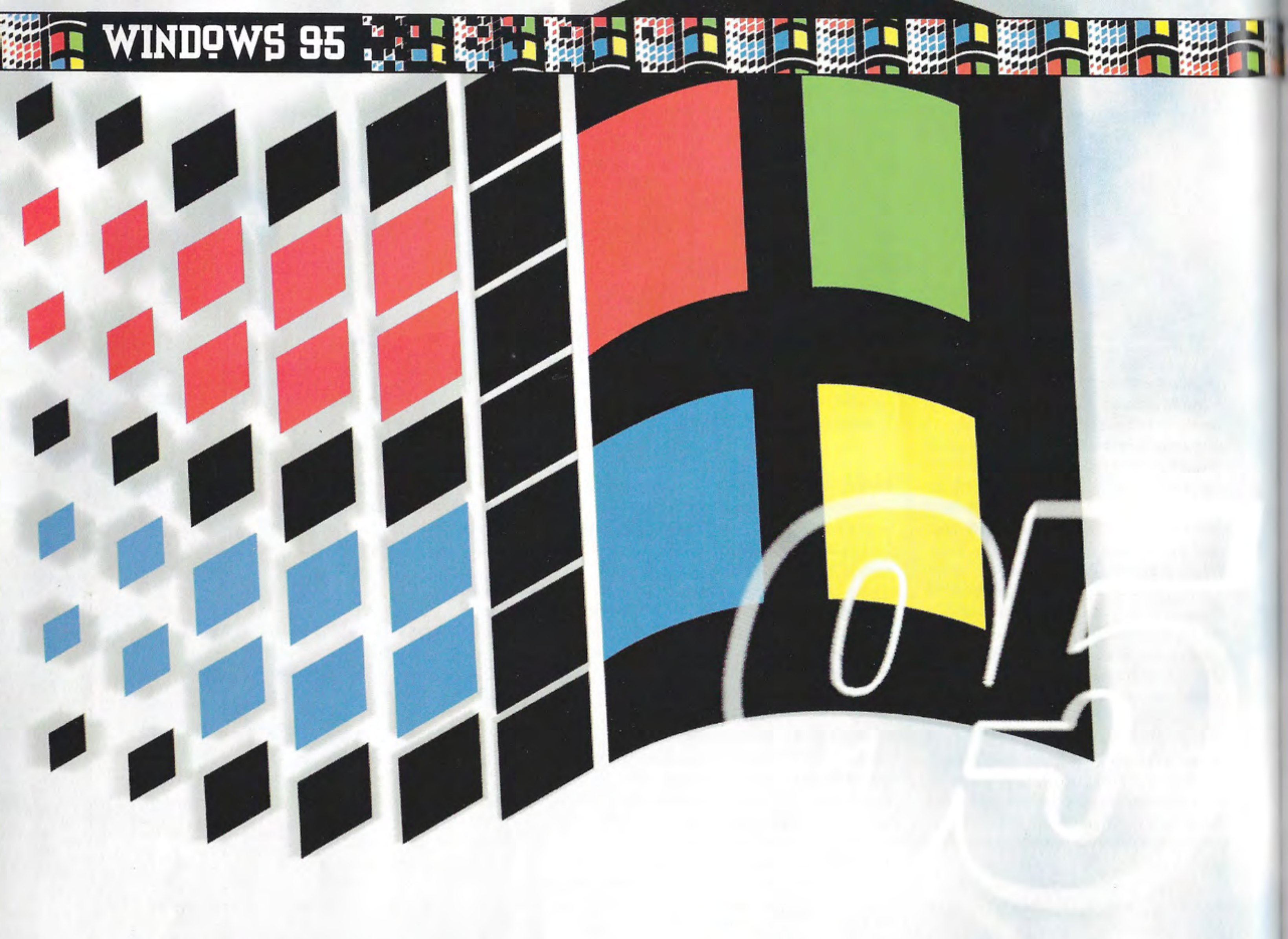
Más adictivo que los bombones, las chicas, el surfing y el crack.

Precio: 10.500 Ptas. **Lanzamiento:** Septiembre
Editor: Domark
Tel: 0181-780 2222

Clive Tyldesley, El Hombre diamante

Clive Tyldesley es ese periodista deportivo inglés que nunca se cansa de hacer los comentarios pospartido evidentes de los goles marcados, en aquellos encuentros que no han sido tan importantes como para merecerlos (no se incluyen los del Manchester United o los del Liverpool). Al parecer, cuando los diseñadores le sugirieron la posibilidad de que realizara la narración, se mostró inmediatamente entusiasta de ello. Así que le dieron unos cuantos escenarios de juego, y su idea de lo que debería decirse en cada uno de ellos. Pero en lugar de limitarse a seguir el guión, acabó improvisando y creando el suyo propio. Y el resultado es absolutamente brillante. Añade mucho al juego, es muy entretenido, y a veces hilarante. No pasa por alto los comentarios más banales: *Tan sencillo para el portero o hasta yo lo hubiera parado* Hay incluso aquella entonación sutil para las situaciones tensas: ¡Gol!... *no, el lateral de la red, pero todo el público ha creído que...* Al final nos partimos de risa...





Windows 95 como plataforma

Si todos los ordenadores fueran al colegio, las calificaciones de final de curso del PC serían más o menos éstas:

Evaluación de otoño: Ha empezado bien en matemáticas y lengua, pero muestra una falta sensible de habilidad en los deportes. Ha tenido que ser mandado a casa envuelto en un mar de lágrimas tras la mofa de los demás.

Evaluación de primavera: Sigue siendo el primero de la clase en los temas más académicos, pero le falta sensibilidad artística. Ha empezado a jugar con más fuerza en el segundo equipo.

Evaluación de verano: Debería estar jugando al fútbol por toda la comarca, pero su insistencia en leer libros de texto de matemáticas desfasados ha limitado severamente sus proezas deportivas.

Dejando esta metáfora inteligente a un lado, la cuestión es que el PC posee el potencial para ser la mejor plataforma de juegos hogareños, pero que se ve limitado sobre este tema en dos aspectos. En primer lugar, se siguen ejecutando bajo el DOS, el cual fue diseñado para los PCs de hace quince años (e inaceptable según el estándar actual). En segundo lugar, mucha gente desea poder ejecutar cosas como procesadores de texto y hojas de cálculo, las cuales funcionan mejor bajo Windows. En consecuencia, el usuario de PC actual que juega y calcula tiene que ser un poco esquizofrénico si quiere llegar a dominar las entrañas de un PC.

Los juegos se ejecutan mejor bajo DOS porque sus programadores son un puñado de hippies que se niegan a ceñirse al marco rígido que Windows les impone, seguro. Hoy por hoy, esta última sentencia es del todo falsa, y aunque fuera cierta, no podríamos imprimirla, ya que nunca más nos darían copias para analizar... La auténtica razón es que la mayoría de juegos necesitan velocidad, y la mejor forma de conseguirla es escribiendo programas que utilicen el hardware al más bajo nivel posible. Aunque este enfoque prolonga el tiempo de programación, el hecho de que utilicen el mismo lenguaje que el PC, proporciona las velocidades que todos deseamos ver en los juegos.

Con los programas de Windows, el criterio es muy distinto. Mientras que la velocidad tiene su importancia, los principales beneficios que se derivan del uso de Windows son el interfaz y la consistencia que ofrece a las distintas aplicaciones (casi todos los programas Windows poseen un menú *Archivo* con el que podemos abrir y guardar documentos, por ejemplo). Todo esto está muy bien pero, ¿quién dice que todos los juegos deban parecerse? No obstante, Windows ofrece otras tres ventajas que poseen el potencial de hacer que los juegos sean más fáciles de desarrollar y jugar.

1. Cuando se añade nuevo hardware al sistema bajo Windows, como una tarjeta gráfica o de sonido, se instala el driver y ya está. No es necesario indicar a todos y cada uno de los programas qué hardware concreto existe, ya que el driver se encarga de ello.

2. Los programadores de Windows no tienen por qué preocuparse demasiado de las técnicas a bajo nivel necesarias al escribir un juego. Ello es así porque Windows proporciona un juego de funciones estándar (llamado el API) que controlan buena parte del comportamiento de los programas. El uso del API implica que los programadores solamente deben concentrarse en el asunto principal, y que no tienen que *inventar la rueda* cada vez que escriban un nuevo programa. El GDI, un subconjunto del API (no se asuste con tantos acrónimos: saber las palabras que representan no le hará ligar más), se utiliza para manejar los gráficos, y contiene todas las subrutinas necesarias para hacer cosas como ventanas y cajas de diálogo. El problema del API es que no se ha diseñado con los juegos en mente, y es por ello, por lo que todo el shareware para Windows posee este aspecto tan vulgar. »

¿Por qué Windows 3.1 es tan inmundo? ¿Por qué el DOS es tan pesado? Dave Mathleson nos explica cómo Windows 95 nos liberará de tanta maldad.

de juegos











[Arriba] ¡Mira, un procesador de textos! Muy útil para escribir poesía mientras destruimos naves extraterrestres.



[Izquierda] Este poco de acción *dos juegos a la vez* demuestra la capacidad multitarea de Windows 95, que permite a los seres con dos cabezas y cuatro manos jugar con... eso, dos juegos a la vez.

« **3.** ¿Cuándo escuchó por última vez quejarse un grupo de contables de que no podían acceder a sus hojas de cálculo por falta de memoria convencional? Windows posee una gestión de memoria mucho mejor que la del DOS. Como dijimos antes, DOS es antiguo, y por motivos de compatibilidad, no ha sufrido cambios fundamentales desde que los PCs estaban gobernados por CPUs 8088 y 8086. Estos chips solamente podían manejar hasta un megabyte de memoria, y como utilizaban 384K para distintas funciones de sistema, los programas solamente disponían de 640K. Aunque en su tiempo se consideraba que ya era suficiente, actualmente los PCs están equipados con al menos 4MB de RAM, y existe mucho software que hace pleno uso de ella. Para poder superar esta limitación, se han desarrollado dos estándares: EMS (Memoria Expandida) y XMS (Memoria Extendida). Básicamente son dos arreglos muy inteligentes que permiten a los programas DOS acceder a la memoria adicional que posee el PC. Cualquiera que haya ejecutado juegos en el ordenador sabrá que se puede perder media vida haciendo malabarismos con los distintos tipos de memoria en un intento de obtener una configuración aceptable y ejecutable. Pero debido a que Windows en realidad ignora la gestión de memoria del DOS, su uso evita estas dificultades.

Más que un buen interfaz

Bien, ahora ya sabemos que Windows no es adecuado para los juegos, y que DOS puede llegar a ser una corona de espinas, y también sabemos por qué. De todos modos, Bill Gates no sería uno de los hombres más ricos del mundo si no tuviera algunas cartas escondidas en sus caras mangas, y Microsoft ha acabado dándose cuenta de que podría ganar más cuota de mercado si desarrollara juegos que se ejecutasen bajo su reciente intento de dominación del mundo, Windows 95.

Windows 95 es mucho más que un agradable interfaz de usuario nuevo. Opera totalmente en 32 bits, y es un sistema operativo multihebra. Esto quiere decir que el usuario es capaz de hacer muchas más cosas aparte de ejecutar unas cuantas aplicaciones. Aunque Windows 3.x tenga una gestión de memoria mucho mejor que la del DOS, está limitado por el hecho de que sigue siendo necesario que se ejecute por debajo. Windows 95 ignora DOS por completo, y utiliza código de 32 bits en lugar de los 16 bits usados en versiones anteriores. Este hecho imponía limitaciones como el hecho de no poder gestionar múltiples procesos sin tener un alto nivel de errores causados por programaciones incorrectas que hacían algo que no debían. Sin embargo, Windows 95 es mucho más robusto, y los programas errantes generalmente se abortan sin que el sistema entero tenga que venirse abajo.

Seguramente ya sabrá que se pueden ejecutar juegos DOS bajo Windows 95. Aunque Windows 3.x proporcionara un prompt del DOS y una cosa llamada el editor PIF que permitía la ejecución de programas DOS, todo esto se quedaba en agua de borrajas debido a todas las sutilezas de bajo nivel. No obstante, las sesiones DOS bajo Windows 95 llevan a cabo mucho mejor su tarea, más incluso que si se ejecutaran desde el DOS *real*, y la mayoría de juegos pueden ser configurados y ejecutados mediante dobles clicks e iconos. Si se posee memoria suficiente, incluso es posible tener dos juegos ejecutándose a la vez y conmutar entre ellos. (Sólo Dios sabe qué motivo puede haber para hacerlo, pero ciertamente arrancará exclamaciones de admiración entre las chicas. Bien, quizás no.)

No obstante, la ejecución de juegos DOS de esta forma no es perfecta, ya que hay una pérdida de rendimiento. Es más, algunos juegos no se dejan ejecutar del todo en este modo, y es necesario ejecu-



Fury3

Para demostrar la potencia de Windows 95 en lo que a juegos se refiere, Microsoft empezará a publicar juegos «adecuados». El primero de los cuales será *Fury3*, un juego de tiros 3D que está basado en el juego *Terminal Velocity*.

Al escoger un juego de este tipo, nadie puede acusar a Microsoft de seguir el camino más fácil, ya que *Fury3* posee todas las funciones asociadas a los juegos de lujo, como movimiento 3D completo, grandes explosiones digitalizadas y terrenos texturizados de ondulaciones suaves. La copia que he probado posee la misma calidad que *Terminal Velocity* en cuanto a velocidad se refiere, aunque las texturas se ven mucho más suaves, con un nivel de pixelización menor en los primeros planos asociados a este tipo de gráficos. Es más, *Fury3* se ejecuta en una ventana completamente redimensionable, y pueden pensar que soy un nostálgico, pero quedé muy impresionado por la forma en que se puede mover esta ventana por toda la pantalla mientras se muestra la secuencia de introducción sin salirse de ella. (Está bien, ya me callo.)

Los efectos de sonido en todo el juego también son excelentes, y ya que se reproducen por medio del driver genérico de Windows asociado a la tarjeta de sonido, no es necesario preocuparse por los ajustes IRQ y DMA. El joystick utiliza una configuración similar, y se puede calibrar en todo momento mediante los ajustes del Panel de Control, incluso mientras el juego se está ejecutando.

Fury3 es una gran demostración de la viabilidad de Windows 95 como plataforma de juegos, y representa un reto para el resto de desarrolladores, con lo cual todos saldremos ganando.

[Arriba.] ¿Qué ha pasado con *Fury 1 y 2*?





[Derecha.] Tal como muestra esta vista externa, la mejor forma de superar las montañas es volando por encima de ellas.

[Más a la derecha.] En modo de pantalla completa, *Fury3* es estremecedor, particularmente cuando hacemos explotar cosas en mil pedazos.



tarlos en *modo DOS*, que es exactamente lo mismo que ejecutarlo bajo DOS como en los buenos tiempos, con los engorros de memoria que todos sabemos y apreciamos (Windows 95 sigue manteniendo CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT a efectos de DOS). En cualquier caso, es mejor utilizar este modo en los juegos que exigen mucha CPU, como US Navy Fighters o Wing Commander 3. De hecho, esta capacidad de ejecutar juegos DOS es solamente una pequeña parte de las mejoras introducidas en Windows 95. Sin embargo, no significa el abandono definitivo del DOS con el cual hemos vivido los mejores años de nuestra vida. La cuestión es que toda esta gente inteligente, etcétera, etcétera, de Microsoft han decidido que es una buena idea diseñar Windows 95 de forma que los desarrolladores de juegos posean un control suficiente sobre el sistema para que éstos sean capaces de obtener un rendimiento aceptable, a la vez que hacerles seguir unas reglas que hagan que sus programas se ejecuten armónicamente dentro del sistema. Ello significa (al menos en teoría) que todos los beneficios de Windows (gestión de memoria eficaz, multitarea y drivers de hardware universales) se pueden utilizar para conseguir un entorno de juego total que hará temblar a su competencia.

...Contad al mundo de WinG

Para convencer a los programadores para que escriban juegos Windows 95, Microsoft ha lanzado un artilugio llamado WinG (pronunciado *uinji*, o *juinji*, según el continente, con j de ninja) que ofrece la potencia necesaria. ¿Recuerda todo aquello del API/GDI citado anteriormente? Pues WinG es básicamente una extensión de éstos, y las herramientas que ofrece permiten a los programas acceder mucho mejor al hardware.

Aunque WinG funcione con Windows 3.x, es bajo Windows 95 donde proporciona un mejor soporte de cosas como manejo de objetos y texturas. En un posicionamiento del tipo *poner el dinero en la boca que se abre*, Microsoft ha programado una serie de lanzamientos (a publicar en un futuro próximo) diseñados para mostrar al mundo de qué es capaz su nuevo sistema operativo, además de incluir un par de ellos en el mismo Windows 95 (ver recuadro inferior). El primer juego disponible comercialmente será *Fury3*, que es básicamente lo mismo que *Terminal Velocity* (vea el recuadro inferior izquierda). Sin duda alguna el mundo sería un paraíso si todos los juegos fueran producidos por una sola compañía, pero es de esperar muchos lanzamientos Windows 95 provenientes de los principales desarrolladores a finales de este año. Entre ellos se encontrará Mindscape, que publicará un simulador deportivo, *NCA Football*, así como *VMAX*, una epopeya de carreras y disparos. También se adherirán otras compañías, como Sierra y Activision. Y mientras que otras siguen con la boca cerrada (dado que se tardan meses, o años, en desarrollar un juego), lo más probable es que también tengan productos en fase de proyecto.

Todo esto apunta hacia una gran revolución, en el sentido de que ya en el próximo año todos estaremos jugando con ellos.

Es casi seguro que Windows 95 sera un éxito de ventas, y que en un par de años ya ni nos acordaremos de lo que era el DOS, dejando atrás a algunos sabiondos murmurando cosas parecidas a: «Yo antes era alguien. Podía pasearme por las casas de mis compañeros y ordenar sus sistemas de archivos y tomar todo el café que quisiera. Y eran mis amigos.»

Aunque el eslógan de Microsoft «El mundo nunca volverá a ser el mismo» suene un poco pretencioso, la verdad es, que si se emplea tanto tiempo en jugar como el que están empleando nuestros colaboradores, es más cierto de lo que piensa.

Los juegos que traerá Windows 95

¿Sabe cuáles son los dos juegos PC más jugados en el mundo? El *Buscaminas* y el *Solitario*. Gracias a su uso innovador de los gráficos, sonido y acción, han logrado atraer y apasionar todas las miradas de los jugadores de todas partes. ¡Ah, sí!, y también porque vienen gratis con Windows 3.x. Las buenas noticias para la gente agarrada que solamente juega gratis es que, además de estos dos favoritos citados anteriormente, Windows 95 incluye un par de juegos nuevos mucho más impresionantes que esos dos. El primero de ellos, *Hover*, es un juego 3D algo estúpido, en la que nos paseamos a bordo de un barco recogiendo banderas. Aunque, francamente, el argumento sea algo sospechoso, utiliza un motor gráfico al estilo de *Doom* que logra grandes efectos, y muestra el potencial de Windows 95.

El segundo juego no es exactamente gratis, ya que viene con el paquete Windows 95 Plus!, el cual contiene muchas mejoras del sistema básico. *3D Pinball* es un juego basado en las archiconocidas máquinas del millón y que incluye dos mesas. El adjetivo *3D* del título es un poco chistoso, ya que después de estrujarme el cerebro he llegado a la conclusión de que en realidad significa que la mesa está un poco inclinada, de forma que su parte superior se vea algo alejada. No obstante, es mejor que el *Solitario*.



[Abajo] Es *Doom* en un barco sin armas. Divertido, ¿no?

[Más abajo.] Si le gusta jugar al millón en los bares, seguramente le gustará jugar a *Pinball* en Windows.

Kelvin MPEG 2MB

Duncan Swain nos muestra cómo convirtió su PC en un cine aterrador lleno de parches pegajosos y misteriosos bichos en la alfombra.

La línea que separa los PCs y los sistemas de entretenimiento hogareño se ha ido haciendo más y más delgada desde hace un par de años. En la actualidad, con la introducción de los PCTV, que permiten contemplar la televisión mientras se aporrea el teclado (una función tan útil como una chocolatera), y la cantidad de vídeoCDs con los que se pueden ver películas en vídeo en nuestro ordenador de la oficina, la distinción, se está volviendo cada vez menos... distinta.

Desde que los cerebros iluminados descubrieron que podían apretujar 74 minutos de metraje de vídeo en un CD estándar, no han parado de codificar más y más películas al formato VideoCD, y actualmente se dispone de una gran biblioteca de largometrajes famosos, como *Naked Gun 33.3* o *Star Trek 1* y *2*, así como joyas del pasado, desde un puñado de títulos pugilísticos de Bruce Lee, hasta algunos títulos más bien eróticos de la marca de vídeo Redemption, como *Female Vampire* o el clásico (!) *Tender and Perverse Emmanuelle*. Si se quiere reproducir vídeo a todo movimiento en el PC, es necesario poseer un hardware adicional en forma de tarjeta MPEG. Aunque existen versiones MPEG en software, generalmente no son tan eficaces como la solución hardware y, evidentemente, ralentizarán el sistema al usar el procesador para descodificar los datos MPEG, en lugar del chip en placa de la tarjeta MPEG. Pero, ¿qué es MPEG? Bien, MPEG, es el método de compresión utilizado durante el proceso de codificación para alojar los datos en el mínimo espacio posible, los cuales, una vez decodificados, sigan mostrando una imagen aceptable durante su reproducción.

La tarjeta MPEG Kelvin de Orchid, ofrece dos tarjetas al precio de una, y reduce notablemente la cantidad de dolores de cabeza necesarios para instalar la tarjeta. La mayoría de tarjetas MPEG son placas que deben ser conectadas a la tarjeta gráfica existente a traves del conector de función (feature conector). La tarjeta Kelvin MPEG es una combinación de tarjeta gráfica de 64 bits y tarjeta MPEG, de forma que, además de permitir la reproducción de vídeo a toda pantalla, también se obtiene un excelente rendimiento en Windows. La Kelvin MPEG, también viene con un conector que une la tarjeta de sonido a la tarjeta MPEG, y un jack de altavoz que permite controlar el volumen de audio MPEG mediante el programa mezclador de la tarjeta de sonido ya sea bajo DOS o Windows.

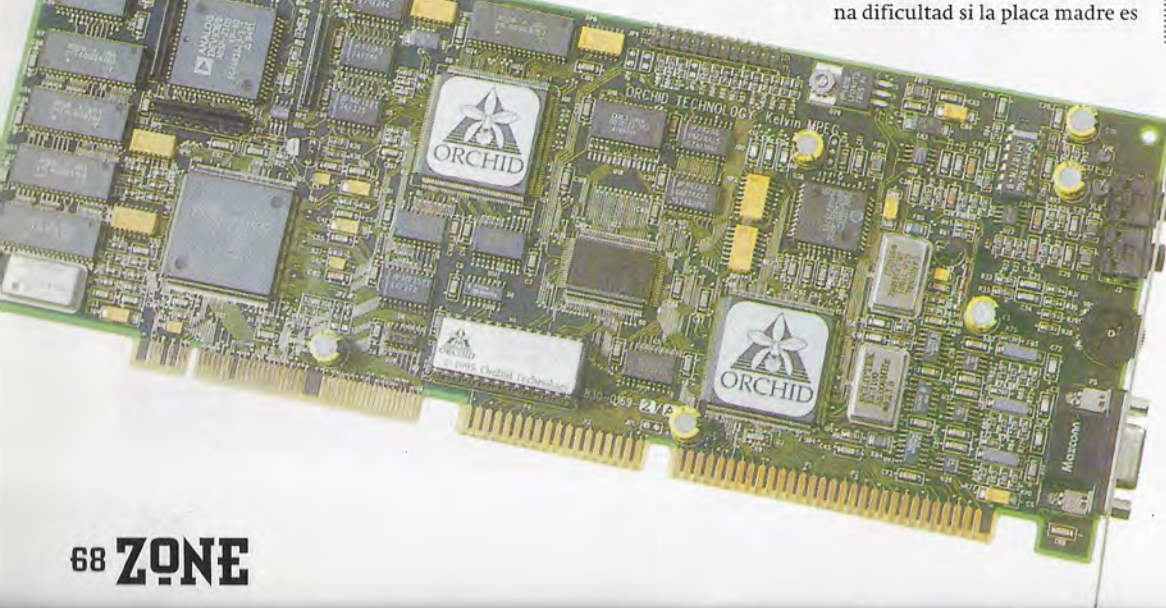
El toque suave

La instalación del hardware es muy sencilla. Sólo es necesario buscar una ranura Vesa Local Bus libre e insertar en ella la tarjeta. Esto puede entrañar alguna dificultad si la placa madre es demasiado flexible, y no deja insertar hasta el fondo la tarjeta, pero no sucumba a la tentación de coger un martillo y dejarse llevar.

La instalación del software es algo más complicada. Nos pareció que nos habían suministrado mal los disquetes, o al menos con las etiquetas equivocadas, y aunque contenían los drivers correctos, no pudimos instalarlos bajo Windows (tal como sugería el manual). Con la ayuda de un amigo sabelotodo superamos pronto esta dificultad, aunque si hubiese dependido de mí, el martillo no habría tardado mucho en hacer acto de presencia.

El software es de fácil comprensión, y el panel de control de la tarjeta gráfica posee todos los drivers necesarios, incluso las funciones de ahorro energético que desconectan el monitor cuando permanece un tiempo sin ser usado.

Evidentemente, la característica más importante es la calidad de reproducción que se obtiene de la tarjeta MPEG. No detectamos ninguna pérdida de fotogramas en la reproducción a pantalla completa, y la degradación de calidad que puede observarse se debe en gran parte al mismo proceso de codificación, proceso que en la actualidad parece que ha mejorado mucho. Realmente, el único defecto de la Kelvin MPEG de Orchid es su instalación del software.



Puntuación

75

Flojo en el apartado económico, pero ya se sabe, la calidad tiene un precio.

Precio: 85.000 Ptas.
Fabricante: Orchid
Tel: 07 44 1256479898

¿Una placa de tabla de ondas (wavetable) que se inserta en una tarjeta de sonido, que se inserta a su vez en la placa madre? Esto parece un poquito femenino, así que dejemos que el marimacho de Dave Mathleson le eche una hojeada.

PC ZONE RECOMMENDED

WaveBooster 4FX

Las tarjetas de sonido son maravillosas, ya que son tarjetas que se insertan dentro del ordenador y reproducen sonidos. Esta capacidad es realmente extraordinaria en los juegos, pues si están perfectamente sincronizados con la acción en pantalla, los efectos de sonido proporcionan un aire de realismo que sencillamente sería imposible conseguir sin su concurso.

Bien, hasta aquí la introducción publicitaria. Es muy probable que todos los lectores de este artículo ya posean algún tipo de tarjeta de sonido, y desde que es posible actualmente conseguir una por unas 10.000 pesetas, solamente las personas más paupérrimas (como dirían ellos, *seguramente esta noche tendré más suerte*) no la tendrán.

Por supuesto, hay tarjetas y tarjetas de sonido. Mientras que un apaño barato de 16 bits es capaz de reproducir efectos de sonido digital con calidad CD, la música que emana de ellas es generalmente bastante inmunda. Ello es debido a que muchas tarjetas económicas utilizan una tecnología FM anticuada. Aunque esto resultó satisfactorio para la Human League allá en el año 83, los entusiastas del muestreo actuales piden sonidos reales, y aquí es donde aparecen las tablas de ondas. Una tarjeta de tabla de ondas produce música maravillosa al utilizar muestras de instrumentos *reales*, almacenadas en chips de la propia tarjeta, y en consecuencia deducen de forma instantánea los niveles correspondientes de audio.

La WaveBooster de Orchid es una placa bastante inteligente que se inserta en tarjetas de sonido compatibles, ofreciendo las virtudes de la tecnología de tabla de ondas. La WaveBooster puede insertarse en cualquier tarjeta que posea un bus de expansión WaveBlaster, entre las que se encuentran la Orchid SoundWave 32, la Creative SoundBlaster 16, la Media Vision Pro Audio Studio y muchas más.

Paso a paso

La instalación se hace en un abrir y cerrar de ojos, ya que se inserta en la placa de sonido al estilo *prueba y acertarás*. El software incluido nos permite jugar con varias configuraciones de la tarjeta, con particular énfasis sobre los ajustes MIDI.

Hay tres versiones de la WaveBooster. La tarjeta básica de 2MB (14.000 pesetas aproximadamente) posee la gama completa de instrumentos y percusiones General MIDI/Roland MT-32, mientras que la versión de 4MB (19.000 pesetas aproximadamente) contiene además voces alternativas. El modelo aquí analizado, el 4FX, también tiene 4MB de muestras, pero además posee un motor de efectos digitales con el que se consiguen pausas, reverberaciones y coros.

La tarjeta produce un sonido maravilloso, y la tabla de ondas se pone de manifiesto al instante (recuerde que para disfrutar de esta delicia los juegos deben ser compatibles con General MIDI o MT-32). El cambio que sufre una banda sonora decente, como por ejemplo la de *Descent*, hay que oírlo, y el redoble profundo y grandioso de los tambores y la sensación de omnipresencia de las notas bajas hacen que la adrenalina acabe por desbordarse del todo. Si se dedica a la música, recuerde que la 4FX proporciona la mayoría de funciones de un módulo de sonido General MIDI, por menos de la mitad de su precio.

Quizás se esté preguntando qué sentido tiene una tarjeta como ésta, ya que es posible adquirir una tarjeta de tabla de ondas barata por el mismo precio que la WaveBooster 2MB. En parte es cierto, pero si ya se posee una tarjeta de sonido, es más lógico actualizarla de este modo, ya que la calidad del sonido es mucho más buena que la de muchas tarjetas económicas. En cuanto a los juegos, quizá no sea necesario los sonidos adicionales que ofrecen los modelos de 4MB, por lo que la inversión se quedará en las 14.000 pesetas. No obstante, si desea deleitarse con sus propias antífonas *hogareñas*, la 4FX es una gran oferta.

Puntuación

85

Un módulo inteligente que hará que las tarjetas de sonido baratas canten como los ángeles.

Precio: 27.000 Ptas.
Fabricante: Orchid
Tel: 07441256479898

Roberto Cama nos cuenta qué es lo que pasa cuando el gigante de la informática, Microsoft, se decide a entrar de lleno en el mundo de los juegos.

SideWinder 3D PRO

Microsoft es, sin duda, la empresa de informática más grande e importante del mundo, sus tentáculos llegan a todas las áreas de la informática, ya sea en el ámbito doméstico como en el profesional. Hasta la fecha, Microsoft solamente jugaba sus bazas en el campo del software y sistemas operativos, en los que su liderazgo es indiscutible. Su presencia en el área de productos de hardware se resumía en un par de productos como podían ser algún ratón y una tarjeta de sonido dedicada exclusivamente a Windows. Sin embargo, el año 1995, Microsoft será recordado por varios e importantes motivos. El primero de ellos, sin duda, ha sido el lanzamiento del nuevo sistema operativo Windows 95.

Este lanzamiento parece que ha hecho pensar a Bill Gates que si Windows 95 se supone que debe ser una buena plataforma de juegos, por qué no demostrarlo desde el principio sacando títulos que aprovechen sus cualidades. Esto ha dado lugar a la creación de una división de juegos dentro de Microsoft. Fruto de esta nueva división nació *Fury 3*, el primer juego de acción para Windows, y acompañando al juego, sacaron también un joystick muy especial, el Sidewinder 3D Pro, con algunas particularidades que comentaremos a continuación.

La forma del Joystick es la típica que encontramos en los mandos orientados a juegos de simulación y acción, se trata de una base bastante sólida. En ella podrán ver cuatro botones totalmente configurables para hacernos la vida un poco más llevadera.

Hasta ahora todo es bastante normal, sin embargo, la novedad de este mando está en la palanca en que, si bien, su forma no es nada espectacular, más bien todo lo contrario, la veo demasiado clásica, posee la peculiaridad de que rota hacia los lados proporcionando un grado más de realismo al juego.

Este efecto queda claramente reflejado en juegos como *Fury 3*, donde podrán rotar hacia todos los lados espectacularmente y no simplemente usando las diagonales como hasta ahora. La palanca, dispone también de un buen número de botones (totalmente configurables, por supuesto).

Para finalizar con el análisis, digamos que al mando le acompaña un disco de configuración donde podremos variar todos sus parámetros, la suavidad de manejo es perfecta en todo momento y el aspecto de solidez que desprende el mando es una delicia, por lo que puedo afirmar sin temor a equivocarme, que Microsoft ha vuelto a dar en la diana y, sin duda, va a obligar a los demás fabricantes a apretarse el cinturón.

Puntuación

85

Es un Joystick...
Es Microsoft...
Es perfecto...

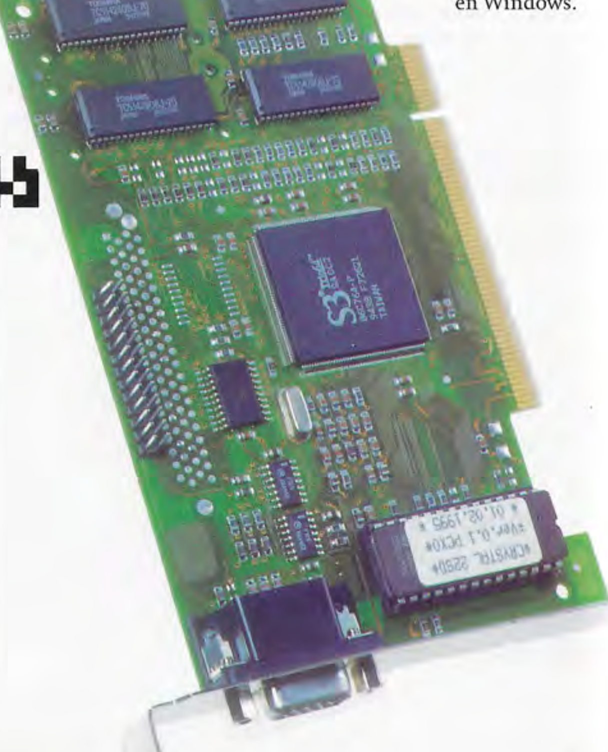
Precio: 12.900 Ptas.
Fabricante: Microsoft **Distribuidor:** ERBE
Tel: (93) 582 83 12

miro

Las tarjetas gráficas acostumbran a ser la última cosa que actualiza la gente, simplemente porque todos los PC ya llevan una. La cuestión es, si solamente se utiliza el PC para jugar con juegos VGA y para escribir cuatro palabras en un procesador de textos, no tiene mucho sentido cambiarla. Incluso la tarjeta más barata y tirada incluida en los PCs actuales es capaz de visualizar gráficos VGA estándar (los que usan los juegos), y también pueden mostrar Windows a 800x600 y 256 colores, lo cual basta para la mayoría de aplicaciones.

El problema empieza a surgir cuando se desea tener más colores en Windows: por ejemplo, si se desea utilizar un paquete gráfico. Tan pronto como empecemos a elevar el número de colores en pantalla, dos factores habrá que tener en cuenta. En primer lugar, más colores necesitan más memoria en la tarjeta, y el máximo que puede soportar una tarjeta de 1MB a 800x600 es 65.000. En segundo lugar, ya que una resolución mayor y más colores consume más memoria, una tarjeta lenta lo será aún más en estos modos, hasta el punto de ser inutilizable (o muy molesto, en el mejor de los casos).

La miroCrystal 22SD es una tarjeta gráfica PCI de 2MB que soporta resoluciones Windows de hasta 1280x1024, aunque la resolución máxima en modo color real (24 millones de colores) es de 800x600. Ello quiere decir que es más que adecuada para la mayoría de aplicaciones gráficas basadas en Windows.



Crystal 22SD Tarjeta gráfica

PC ZONE RECOMENDADO

¿Busca una buena tarjeta gráfica? Dave Mathleson nos presenta una aceptable competidora.

¿Cual es la diferencia?

Evidentemente, la pregunta que todo el mundo se plantea es, *¿al utilizar una tarjeta gráfica buena, se notará la diferencia en los juegos?* Este tema crea algo de confusión. Lo que hay que tener en cuenta es que las tarjetas gráficas aceleradas solamente están diseñadas para acelerar Windows. La *aceleración* no se pone de manifiesto en los juegos DOS. No obstante, las tarjetas gráficas buenas tienden a tener componentes más rápidos, especialmente la memoria en placa, y ahí sí está la diferencia. He realizado la prueba de velocidad de *Doom2* en un DX2/66, y la 22SD reveló una mejora notable respecto a la tarjeta barata que había antes.

Las dudas están en saber si vale la pena gastarse 29.500 pesetas en una tarjeta gráfica solamente para acelerar un poco los juegos (es mejor gastarse el dinero en una CPU nueva), aunque la miroCrystal 22SD es una buena tarjeta para Windows, y su precio la convierte en una buena candidata cuando decida cambiar de tarjeta.

Puntuación



Una buena tarjeta gráfica de 2 megas que mejorará el rendimiento de Windows

Precio: 29.500 Ptas.
Fabricante: miro
Tel: 01494 510250

Pentium de INVES

¿Puede una empresa de ordenadores sobrevivir en el mundo de los clónicos? Roberto Cama le echa una hojeada al Pentium de Inves para saber si es posible.

La redacción de PCZONE recibió, para someterlo al banco de pruebas, el modelo multimedia de Informática El Corte Inglés. Y digo multimedia por decir algo, ya que en realidad bajo esa denominación tiene cabida cualquier equipo que posea un lector CD-ROM, una tarjeta de sonido y una de gráficos que proporcione millones de colores al menos a 800 x 600.

Claro que si además de lo anterior, el susodicho ordenador viene provisto de 8 Mb de memoria RAM, un disco duro de 540 Mb y, para redondear, un Pentium a 75 MHz, entonces, ¿no sería mejor hablar de bólido multimedia?

Esa fue la primera pregunta que nos hicimos en la redacción cuando apareció el equipo de Informática El Corte Inglés. E inmediatamente nos pusimos manos a la obra para averiguar si el ordenador respondía positivamente a las expectativas que habías creado.

En primer lugar, es encesario reconocer que aunque actualmente, en el mundo dela informática y más concretamente en el mundo de los PCs y compatibles, que una marca de ordenadores pueda sobrevivir vendiendo ordenadores no clónicos es relamente muy difícil, y sin embargo Investronica lo ha conseguido.

A esta empresa, con bastantes años de experiencia en el campo de la informática, no le ha ido del todo mal. Fue una de las primeras marcas de ordenadores en producir máquinas con tarjeta de sonido integrada, así como altavoces, etcétera, nada más y nada menos que lo que hoy en día llamaríamos un equipo multimedia.

Concretamente, el ordenador que nos atañe en esta ocasión, es un auténtico equipo multimedia que cumple holgadamente las normas MPC2 y las futuras normas MPC3.

Este equipo consta de un procesador Pentium a 75 Mhz, 8 Mb de Ram, una más que aceptable tarjeta de vídeo, así como una tarjeta de sonido de 16 bits, todo ello insertado en una placa base PCI, lo cual asegura un óptimo rendimiento de la tarjeta de vídeo.

Bonito diseño

Lo que distingue a un ordenador clónico de uno de culaquier otra marca es,sin duda, su diseño. Losw clóncios, tal y como su nombre indica, son máquinas todas iguales, lo que las diferencia de los ordenadores de marca. Estos últimos tienen un diseño más cuidado y personalizado.

En lo que hace referencia al Pentium que nos ocupa, Investronica ha realizado un diseño de caja bastante bonito. Su aspecto es el habitual en un equipo minitorre. Sin embargo posee una curiosa 'tapa' de deslizamiento vertical que cubre el acceso a la disquetera y al lector de CD-ROM y para la que todavía estamos buscando justificación. Durante las pruebas, y suponemos que le ocurrirá igual a casi todos los usuarios, la tuvimos permanentemente bajada.

El teclado suministrado es de una calidad superior a la acostumbrada, igual que el ratón, que en este caso es Microsoft, y proporciona una tacto muy agradable y una fiabilidad asegurada.

La instalación del equipo no puede ser más sencilla. De hecho sólo tuvimos que enchufar el conector del monitor y el cable de alimentación de corriente a la parte trasera del ordenador y pulsar el enchufe de la parte delantera para que la luz de actividad del disco duro empezara a parpadear. En un abrir y cerrar de ojos



realiza todas las rutinas de comprobación y arranca Windows.

Las tripas

Acabado el repaso exterior, pasemos a ver qué nos ofrece el interior de la máquina

Una vez abierta la caja, una operación muy fácil, ya que no hay ningún tornillo, podemos ver las diferentes tarjetas del ordenador.

De esta forma podemos apreciar rápidamente la buena distribución de las diferentes partes, y la correcta canalización de los cables para que no entorpezcan las posibles manipulaciones. Todas las partes de este ordenador son exactamente iguales a las que podemos encontrar en cualquier clónico de calidad: la placa de base es PCI; dispone de cuatro bancos de memoria de 72 contactos, que nos dan la posibilidad de instalar hasta 128 Mb de memoria; la placa base tiene también, los conectores para los discos duros, las unidades de disco y los puertos serie y paralelo,lo que facilita enormemente las conexiones de los dispositivos.



Éste es el aspecto del Pentium de INVESTRÓNICA

En este ordenador el chip controlador de los discos duros es de última generación, y soporta los nuevos modos de transferencia de datos de los discos IDE, también llamados PIO1-4; asimismo, los puertos serie son de alta velocidad, ya que llevan el chip UART16550 y el puerto paralelo es bidireccional.

El disco duro, en la máquina testada, era una Quantum TrailBlazer de 540 Mb, un disco de última generación que soporta el modo PIO-3 de transferencia de datos, lo que queda claramente reflejado a la hora de copiar ficheros o cargar aplicaciones.

Una vez visto el ordenador por dentro y por fuera, y después de haber repasado sus datos técnicos, pasamos a analizar el ordenador puesto en la vida real, que es donde realmente deberá demostrar sus posibilidades.

Rendimiento

Una vez encendida la máquina, me dispongo a ejecutar Windows directamente, ya que es aquí donde en mayor medida va a tener que demostrar su potencia. Una vez cargado Windows, instalo algunas aplicaciones básicas, como Word, Excel...

En la mayoría de los casos, el rendimiento es bastante bueno, sin embargo, algo inferior al que cabría esperar de un Pentium con una tarjeta gráfica PCI. Pensé que la configuración no sería la óptima, así que examiné todos los parámetros de memoria virtual, caches... Todo parecía normal. Sin embargo, al cambiar de resolución Windows y ponerlo en una resolución más baja y con menos colores, la cosa mejoró sustancialmente, lo cual me hace pensar que el cuello de botella no está en el procesador, sino en la tarjeta gráfica. Mi recomendación es que, si utilizán este equipo con la tarjeta gráfica sin ampliar, no usen resoluciones mayores de 800x600 y no más de 65.000 colores, ya que en True Color, la lentitud del sistema hace un poco tedioso us uso.

En cuanto al disco duro, baste decir que es una maravilla. Ejecuta las aplicaciones con una velocidad excelente, y cuando se usa memoria virtual, su velocidad hace que el sistema, y sobre todo, el usuario, no lo noten en exceso.

Finalmente, caba hablar de la tarjeta de sonido, una Soundblaster 16. Poco se puede decir de esta tarjeta que no se haya dicho ya. La Soundblaster es la referencia para todas las demás tarjetas, su compatibilidad con todo el software actual y fututo está asegurada, y su calidad de sonido es bastante aceptable, excepto en lo que a música MIDI se refiere. Sin embargo, como la mayoría de las tarjetas actuales, y en eso es pionera la Soundblaster, disponemos de un conector para insertarle un módulo de sonido que permite disponer del fantástico sonido MIDI.

Y por último, mencionemos que el monitor es de 14 pulgadas y acepta una resolución máxima de 1024x768 puntos sin entrelazar, siendo la calidad de su imagen más que aceptable.

Añadir que el equipo que se proporcionó a PC ZONE venía provisto de MS-DOS 6.22 y Windows 3.11, pero desde la presentación de Windows 95, Informática El Corte Inglés comercializa este equipo con Windows 95 preinstalado. Es por ello que estamos seguros de que habrán solucionado un pequeño problema que ocurría con este sistema operativo, que no reconocía el lector de CD-ROM y exigía un controlador en 'modo real' que obligaba al microprocesador a pasar constantemente del 'modo real' al 'protegido' y enlentecía el conjunto de operaciones.

Sin embargo, dejando de lado estas pequeñas pegas, el equipo respondió a las mil maravillas. Es rápido, muy rápido, y tanto el lector de CD-ROM, como la tarjeta Sound Blaster de que va provisto, forman un conjunto que armoniza perfectamente con el adaptador de gráficos S3 (hasta 1.280 x 1.024 pixels).

En definitiva, Investronica ha realizado un buen equipo, con suficiente potencia para ejecutar cualquier aplicación sin problemas, pero que requeriría pequeñas modificaciones para llegar a convertirse en un ordenador profesional. Actualmente se podría considerar como el ordenador ideal para juegos.

Puntuación



Un bonito y elegante añadido que hará subestimar el sonido de las tarjetas.

Precio: 289. 900 Ptas.
Distribuidor: Investrónica
Tel: Cualquier centro del Corte Inglés

LOS TOP 10

VOTE SU JUEGO PREFERIDO Y PODRÁ CONSEGUIR UNA SUSCRIPCIÓN GRATUITA A PC ZONE.

Envíenos su voto por correo, en targeta postal, a Revista PC ZONE, Ediciones Zinco Multimedia,
C/ Conde Borell, 208, 2ª planta, 08029 Barcelona.

A partir de este primer número publicaremos, cada mes, nuestro propio Top Ten de juegos en CD y en floppy.

En cada edición sortearemos una suscripción gratuita por un año a la revista. Se aceptarán respuestas hasta el día 25 de diciembre. En el concurso puede participar todo lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista, o familiar directo o indirecto de los mismos. No existen premios en metálico alternativos. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas en correos o deterioro de las targetas.

El nombre del ganador se publicará en la revista dentro de dos números, y recibirá su suscripción por correo. Cada participante sólo puede mandar una respuesta. La participación en el concurso implica la aceptación de las normas anteriores y la decisión de los jueces es inapelable.

Piénselo, su revista de juegos favorita puede llamar a su puerta cada mes, incluso antes de que esté disponible en los quioscos.



En las páginas siguientes podrá encontrar más información acerca de las posibilidades a su alcance para empezar nuesta relación. ¡Hasta pronto!

PC ZONE,
C/ Conde Borell, 208,
2ª Planta
08029 Barcelona
Fax: (93) 451 83 79





¡PRUEBE SU SUERTE!

DATE
SEPTEMBER 09, 2328

SUSCRIBASE

Consiga todos los números de la mejor revista sobre juegos y, naturalmente, el disco de cubierta con 600 Mb mensuales de programas directamente en su hogar, enviando el cupón adjunto de suscripción.

"Sí, por favor, suscríbame a PC ZONE, a partir del número________ al precio de":

España - 9.000 Ptas.
Europa - 10.700 Ptas.
Resto Mundo - 13.900 Ptas.
(o su contravalor en dólares)
* En el precio está incluido el IVA y los gastos de envío.

Cheque a nombre de **EDICIONES ZINCO S.A.**

Giro postal número........................ de fecha.........................

Tarjeta de crédito:

VISA ❑ MASTERCARD / ACCES ❑ EUROCARD ❑
AMEX ❑

N° ....

Nombre del titular: ....

Fecha de caducidad ....

Firma

D ....
....
....

Domicilio ....
....

Población ....
....
....

Código Postal ....
Provincia ....
País ....
....
Telefono ....

Recorte y envie este cupón a:
Ediciones Zinco S.A.
PC ZONE
Avda. de Roma, 157 9°
08011 Barcelona, España.

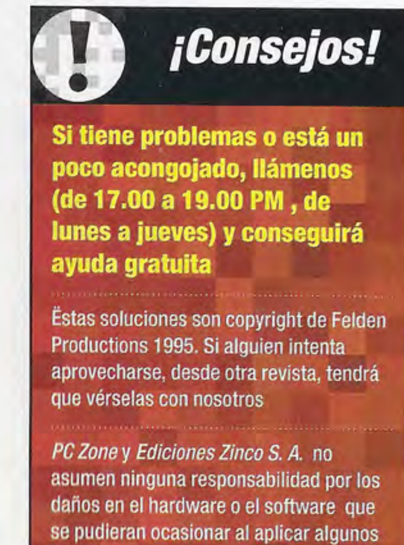


En el mundo de las aventuras, hay muchos personajes extraños, pero un nombre destaca entre ellos. Es pequeño, cascarrabias y, válgame Dios, ¡aquí está! Persuadido de que abandone su escondrijo en los bosques para que nos regale su perspicacia y sabiduría únicas, les presentamos el mundialmente famoso Boggit. No acepte imitaciones.



TRUCOS & CONSEJOS





El Correo de Boggit

Vamos a explicar como funciona la sección de consejos de **PC ZONE**. En cada edición, mostraremos la lucha eterna entre los Chapuceros y los Legales, y el árbitro será el Solucionador de Problemas... el Boggit. Sí, sí, ya sé que es un nombre bobalicón, pero realmente domina la materia. Palabra.

Cada mes nos obsequiará con lo último en sugerencias, trampas, atajos y, por sus pecados, hemos logrado convencer a este viejo bastardo cascarrabias y miserable para que conteste todas las cartas que tengan a bien enviarle.

De usted depende

Recuerde cuando nos escriba que las preguntas deben ser cortas (como mucho lo que puede caber en un billete de mil) y respetuosas. Agárrese fuerte, que allá vamos...

Lands of Lore

Espero que me echen una mano con *Lands of Lore*, porque a pesar de tener una solución para el juego, soy incapaz de superar una parte del mismo.

Estoy buscando la *Mother of Earth*, que es el cuarto ingrediente necesario para obtener el elixir mágico. Sé que la mujer llamada Sadie, que vive en la ciudad de Yvel, es el personaje que me proporcionará este ingrediente, ¡pero la puñetera no quiere dármelo! No paro de entrar y salir de este lugar, esperando que algo la impulse a dármelo, pero nunca ocurre nada.

Bob MacDonald, Coventry

¿Acierto si pienso que usted es uno de aquellos individuos que se las piensa todas para no tener que pagar una ronda? Hay seres humanos que cruzan la puerta de un bar delante nuestro, y luego salen detrás nuestro. Sadie solamente le dará la Mother of Earth *cuando usted sepa que la tiene ella. Normalmente, los jugadores obtienen esta certeza comprando la información al doctor brujo de las marismas.*

Evidentemente, si ha pretendido ser inteligente y ha guardado el juego antes de formular la pregunta, para volver a cargarlo una vez obtenida la información, me temo que el juego será más vivo que usted. Si el juego no sabe que usted ha formulado la pregunta, Sadie no le dará el ingrediente. No sea tan condenadamente avaro y pague al pobre hombre.

Escribe a PC Zone

Si tiene dudas, un buen truco o algo que aconsejarnos sobre share escribe a:

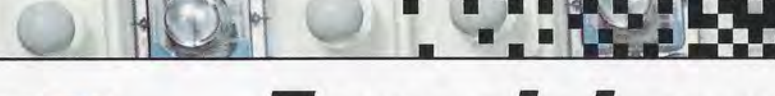
El Correo de Boggit
Trucos & Consejos
PC ZONE
Zinco Multimedia
Conde Borrell 208, 2ª Planta
08029 BARCELONA

Hand of Fate

He estado probando, sin éxito, de hacer la poción del hechizo Skeptic en el *Altar of Doubt*, pero no funciona. Estoy seguro de tener todos los ingredientes necesarios, pero no funciona. ¿Puede decirme qué más necesito?

John Howard, Canterbury

Sospecho que no puede distinguir entre una herradura de la suerte y una de la desgracia. Yo creía que todas las herraduras daban suerte (dejando a un lado las que todavía están en las pezuñas de los caballos), pero parece ser que las que dan suerte son las que sus extremos apuntan hacia arriba (como una U). Los ancianos del lugar dicen que si la herradura se sostiene al revés, toda su magia desaparece. También necesitará fango de un charco utilizado en la estatua del conejo para conseguir una huella. Mezcle vinagre y licor de raíces en un cuenco para formar la salsa. Las lágrimas de reptil las obtendrá llevándose el cuenco del dragón. Mezcle el conjunto y obtendrá





Especial sugerencias y trampas de FX-Fighter

Primera parte

una poción púrpura. Coloque la poción en el Altar of Doubt *y aléjese un buen trecho.*

Dracula Unleashed

No sé si una patada en las pelotas mataría a un vampiro, pero estoy llegando al punto de poder intentarlo. He estado jugando a *Dracula Unleashed* por más tiempo del que he hecho con otros, y sigo sin poder superar el Día 1. Siempre que salgo de casa el Día 2, aparece un vampiro y me mata. Díganme, ¿qué debo hacer para librarme de este condenado chupador de sangre?

Steve Rainsbury, Norwich

*Todos los vampiros que conozco evitan la luz del día al igual que los conservadores evitan unas elecciones generales. En este juego enfermizo puede quedarse en la cama hasta mediodía antes de aventurarse y salir en el Día 2, y todavía ser capturado, burlado y *$%!)ado. Al igual que el propio Drácula, este juego causa impresión de noche, pero a la luz del día es una nimiez.*

Día 1:

7:05am: Annissette.

8:30am: Telégrafo (tenga la ficha de Jano en la mano).

9:30am: Quiosco.

9:50am: Holmwood.

10:25am: Saucy Jack.

11:45am: Librería.

12:40pm: Casa de Harker.

1:10pm: Asilo.

3:00pm: Holmwood.

4:10pm: Oficina de Harker (tenga el regalo de Quincey en la mano).

5:25pm: Annissette (tenga el collar en la mano).

10:00pm: Asilo.

10:50pm: Vaya a casa, lea el telegrama del Padre Janos y vaya a dormir.

Conquistas del *LongBow*

He estado jugando con *The Legend of Robin Hood* de Sierra, pero no estoy seguro de lo que tengo que hacer. Estoy convencido de que tengo que darle algo, pero no se el que.

Bob Dyer, Brighton

¿No sabe qué tiene que darle, eh? Aquí podría ser extremadamente obsceno y predecible, pero soy tan recatado que no voy a entrar en ello, así que ahí va la respuesta correcta... Mire, ella es una chica, y todo el mundo sabe que hay que hacer regalos a las chicas. Ofrézcale el peine de plata que obtuvo de Lobb. Cuando se lo haya dado, ella confiará en usted En mis tiempos bastaba con una bolsa de patatas y un refresco, pero los tiempos cambian (¡bah!). Si tiene la esmeralda en forma de









Este pugilato de acción rápida puede ser la respuesta final al sueño de todo agitador de joysticks, pero a menos que averigüe todos los movimientos especiales que pueden hacer los personajes, lo más probable es que acabe siendo carne de cañón. Especialmente dedicado a istedes, he confeccionado una lista de estos movimientos secretos con los que podrán ganar el puño dorado.

Aquí encontrará la primera de las dos partes de la guía de todos los movimientos complejos del juego. Este mes nos concentraremos en los básicos, más los movimientos especiales de tres de los personajes más famosos.

Símbolos utilizados

Todos los movimientos se indican mediante las letras y símbolos siguientes:

P significa Golpe de Puño
K significa Patada
B significa Hacia Atrás
F significa Hacia Adelante
U significa Arriba
D significa Abajo
+ significa y (B+P, Abajo y Golpe de Puño)
/ significa ángulo (B/D, mantener apretado Abajo y Atrás)
, significa Liberar Primero (F,F+P, Delante, liberar, Delante y Golpe de Puño)
-> significa Rodar Tecla (B -> D Rodar de Atrás a Abajo)
después significa Mantener Apretado y Hacer (D después P, Mantener Apretado Abajo y después pulsar P)

Movimientos básicos de todos los jugadores

Patada Botón 1
Golpe de Puño Botón 2
Avanzar Izquierdo o Derecho
Retroceder Izquierdo o Derecho
Agacharse Abajo
Saltar Arriba
Blocar Fuera + Golpe de Puño
Patada en el aire F/B, U+K
Castigo (Saltar encima al bajar) U+P

Movimientos después del KO

(Movimientos que hay que hacer al recibir un KO)

Girar hacia atrás B
Girar hacia delante F
Barrer D+K (Pulsar patada varias veces)
[KickStand] Cuando la Cabeza mira hacia el oponente, pulsar K varias veces

Ashraf

Movimientos de puño:

Golpe de Martillo D+P
Codazo F, D+P
Empujar con fuerza F, D, F+P
Golpe de abajo a arriba B, P (rápido)
Carga de Puño F+P
Carga Mortal F+P, D+P
Carga de Codo F+P, F+P
Empujar F, U+P

Movimientos de pierna:

Patada haciendo la rueda F, B+K
Salto en giro U, K (rápido)
Super Backflip! B, F, F, F+P
Patada con carga giratoria F+P, U+K

Movimientos Combinados:

Combo 2 golpes F, B, P
Combo 3 golpes F, B, F+P
Combo 3 golpes U, K, D+P, K

Movimientos de giro:

Giro en el sentido del reloj D/F+P (seguir apretando P para girar)

Lanzamiento de proyectiles:

Bola de fuego B, F+P

Cyben 30

Movimientos de Puño:

Golpe Torpedo B, F, P
Golpe de cabeza F+P
Golpe en carrera F, F+P
Golpe en giro U+P (a corta distancia del oponente)
Elevación de Cohete U+P (a la derecha del oponente)

Movimientos de pierna:

Kick1 D+K
Kick2 F+K
Patada baja B+K
Patada trasera K (saltar sobre el oponente y pulsar a su espalda)

Jake

Movimientos de puño:

Golpe a la cabeza F, F, F+P (cerca)
Barrido B, D+P
Revés B, P
Golpe por encima de la cabeza U+P (cerca)
LiftiniSlam F->B+P (cerca)
Revés retrocediendo U->B->D (rápido)
Gancho de Codo U->F->D+P
Palmada en la cabeza F->D+P (cerca)
Cabezazo F, F+P (a corta distancia)
Golpes de puño rápidos F, F+P (cerca)
Embestida rápida F->U+P
Golpe de Hombro F+P
Golpe de Martillo D+P
Golpe de abajo a arriba girando B, F, P
Golpe de abajo a arriba B, F+P
Golpe de Conejo F, F, P, P

Movimientos de piernas:

Patada en giro B+K
Derribo con tijeras F->D+K

Movimientos combinados:

Combo 2 golpes F, F+P
Combo 2 golpes P, P
Combo 2 golpes F+P, B+K
Combo 2 golpes F+P, B, D+K
Combo 3 golpes F, B+P
¡Combo 6 golpes! F+P, B+P, F+D, D+K
¡Combo INFINITY! F, B+P, U+K (tantas veces como se quiera)

Movimientos de giro:

Giro en el sentido del reloj P Después D/F (mantener apretado D/F para seguir girando)

»

El espacio, la frontera final, es el decorado de este juego diabólicamente difícil que protagoniza el Capitán Kirk y Cía. Y ya que en este recién nacido no hay ningún nivel accesible, necesitará la guía definitiva de PC ZONE. Ésta es la primera parte.

LOS LEGALES

Star Trek The Next Generation "A Final Unity"

Primera parte

AL DESCUBIERTO

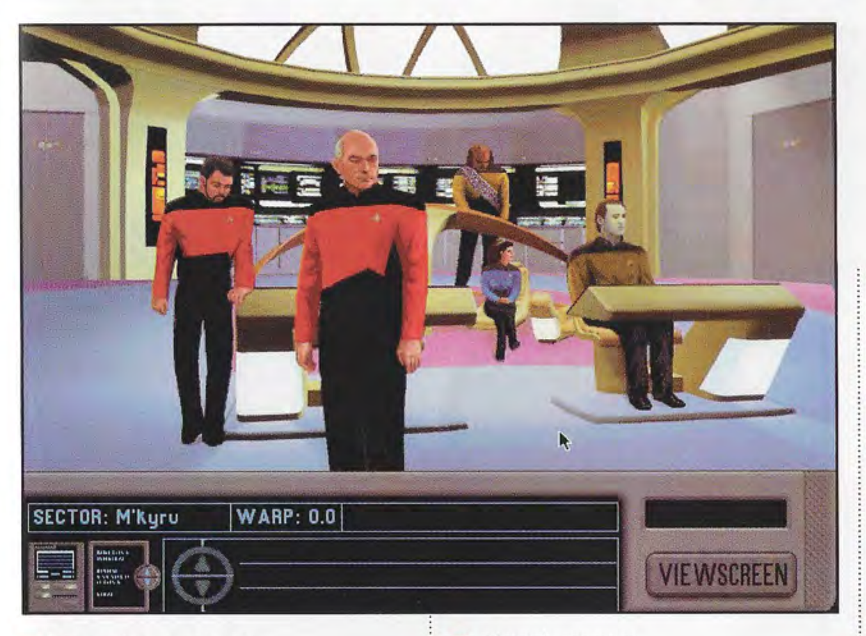
La primera dificultad con la que nos encontramos es escribir una breve introducción a este paseo, sin utilizar para nada la palabra *atrevido.* Trillones de personas ya se han gastado sus ahorros de toda la vida en este grano de arena en la montaña de la parafernalia Star Trek, así que lo menos que puedo hacer es proporcionar un desglose completo de esta misión compleja. También podrá ver que estoy en el Modo Insignia del juego, ya que no es mi intención acabar como este muchacho anónimo que siempre desciende al planeta con Kirk, y nunca regresa.
Insignia Bodybag, encárguese del timón.

- Hablar con Data.
- Interrumpir el rayo transportador del Enterprise.
- Hablar con el Comandante de la Ave de Guerra.
- *Rinda su nave...*
- *Son mis invitados...*
- *Quisiera considerar...*
- Hablar con TiBak.
- *Qué es el quinto pergamino...*
- *Quién es el Legislador...*
- *¿Por qué eres...?*
- *¿Qué le hace pensar que...?*
- *Con su permiso...*
- Hablar con Lucana.
- *¿Quiénes son los plebeyos?*
- *¿Por qué eres...?*
- *Me solidarizo con su causa...*
- Hablar con Avakar.
- Hablar de nuevo con TiBak.
- *He decidido...*
- *Entendido. Seremos...*
- Fijar rumbo a Horst III, velocidad 5.
- Poner en pantalla la transmisión de Cymkoe IV.
- Fijar rumbo a Cymkoe IV, velocidad 7.
- Ir a la sala del transportador a través del turboascensor.
- Expedición: Crusher, Riker, LaForge y Worf.
- Equipo: Fáser, Tricorder, equipo médico y Tricorder médico.

Estación de potencia Mertens

- Geordi mira el monitor de potencia.
- Salir de la sala.
- Ir hacia la mujer atrapada bajo el cable.
- Crusher utiliza el Tricorder con la mujer atrapada.
- Riker utiliza el fáser con la línea de transferencia de datos.
- Usar el Tricorder con la línea de transferencia de datos.
- Usar el Tricorder con la mujer.
- Usar el Tricorder con el trozo de cable.
- Regresar a la sala del transportador.
- Geordi utiliza el panel del transportador.
- Apretar contacto.
- Seleccionar cable de datos.
- Arrancar.
- Regresar hasta la mujer bajo el cable.
- Crusher usa el equipo médico con la mujer herida.
- Hablar con la mujer.
- *¿Cómo se siente...?*
- *¿Qué ha sucedido...?*
- *La transportaremos...*
- Ir hacia el turboascensor por el lado derecho de la pantalla.
- Ir a Administración.
- Geordi utiliza el panel de control.
- Usar los sistemas de emergencia.





(Izquierda)
El puente... donde ocurre toda la magia.

(Abajo)
Jugar en otros niveles que no sean el Insignia conlleva trabajar muy duro.

- Usar redirigir potencia.
- Salir de la pantalla.
- Hablar con Riker.
- Ir hacia el turboascensor.
- Seleccionar Ingeniería.
- Geordi mira una máquina extraña.
- Geordi usa el Tricorder con la máquina extraña.
- Ir hacia el Laboratorio 4 de Ingeniería (salir por la derecha).
- Coger equipo del almacén.
- Shunt de plasma.
- Router de flujo.
- Convertidor de onda.
- Sonda gravitatoria.
- Acoplador de inversión.
- Anulador de pulsos.
- Hablar con Riker y luego usar el panel de control.
- Iniciar el apagado temporal.
- Apagar grupos 1, 2 y 3.
- *Me gustaría perseguir...*
- Ir hacia la puerta.
- Ir hacia la sala de control central.
- Geordi habla con el doctor Griems.
- *Doc. Griems, soy el ingeniero jefe...*
- *Parece como si pudiera...*
- Ir hacia la puerta.
- Geordi usa el acoplador de inversión en el agujero de la cubierta.
- Geordi usa el convertidor de onda en el agujero de la cubierta.
- Misión cumplida. Guardar juego.
- Fijar rumbo a Horst III, velocidad 5.

Horst III

- Desde Comunicaciones, hablar con Shanok.
- *Shanok, tenemos...*
- *¿Qué trae...?*
- *¿Qué ha...?*
- *Me temo...*
- *Estoy impaciente por...*
- Fijar rumbo al sector Ruinore.
- Poner en pantalla el mensaje del almirante Redrick.
- *¿Un cordero?*
- *¿Morrasia? ¿No es...?*
- *¿Exactamente quién...?*
- *Muy bien...*
- Dirigirse a Morrasia, velocidad 5.

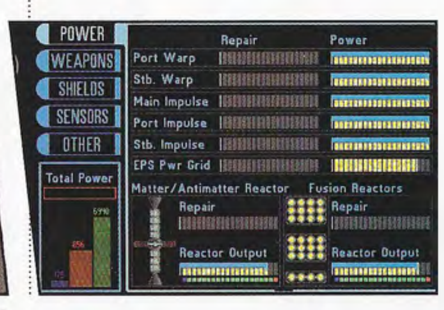
Morrasia

- Hablar con el condestable Lliksze.
- *Respetaremos...*
- Ir a la sala del transportador.
- Expedición: Troi, Worf, Data y Crusher.
- Equipo: Tricorder.
- Data habla con el condestable.
- *¿Quién fue el último...?*
- *Si el doctor...*
- *Su tono sugiere...*
- *Los Preserve...*
- *Me gustaría...*
- Ir al portal.
- Ir al laboratorio.
- Data mira y luego coge las unidades de campo A, B y C.
- Data usa el Tricorder con la Biosonda y luego coge la Biosonda.
- Colocar 3 carcasas en la Biomesa una a una para investigarlas.
- Colocar 3 carcasas bajo el visor sónico para investigarlas.
- Usar el Tricorder con el puerto de comunicaciones.
- Abrir un canal con Tracker Melas.
- *Hemos encontrado su nombre...*
- *Dijo que...*
- *Sin el generador...*
- *Tengo algunas preguntas...*
- *La identidad del cerdo...*
- *Una criatura conocida como Kuojon Gibbon...*
- *Una criatura...*
- *La causa de la muerte...*
- Una criatura conocida como cerdo frednóreo...
- *La pelea que mencionó...*
- *¿Cuáles son exactamente las responsabilidades de los vigilantes...?*
- *El contrabando es algo serio...*
- *Salir del laboratorio e ir hacia la oficina del condestable.*
- Data habla con el condestable.
- *Condestable, me gustaría saber...*
- *¿Cómo explica...?*
- *Condestable, entiendo...*
- *¿Por qué usted...?*
- Hablar con Troi, luego salir de la oficina y regresar al laboratorio.
- Hablar con Worf.
- Usar el Tricorder con el puerto de comunicaciones.
- Abrir un canal con la consultora Lydia.
- *El condestable Lliksze mencionó...*
- *Me gustaría saber...*
- *Tengo algunas preguntas...*
- *Una criatura conocida como el cerdo frednóreo...*
- *Una criatura conocida como Koujon Gibbon...*
- *Un Mycordae Mole...*
- *Pero el Doctor Hyunch-Foertsch...*
- Use cualquier personaje para hablar con Data.
- Salir del laboratorio y vaya al cruce de caminos.
- Ir al hangar de la lanzadera.
- Mirar, y luego coger el microgenerador.
- Salir del hangar.
- Ir al biotopo marino.
- Usar el Tricorder con la pantalla y con las unidades de campo A, B y C.
- Data coloca el microgenerador en el puerto de potencia.
- Data usa la unidad de campo *C* con los cuatro Corales cercanos.

»











AL DESCUBIERTO





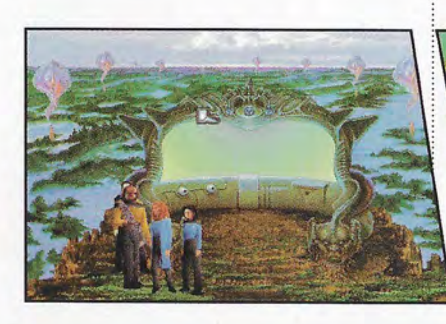


- Data usa la Biosonda con la unidad de campo cuatro veces para extraer cuatro muestras.
- Data coge el microgenerador.
- Salir de biotopo.
- Ir al biotopo Bosque pluvial.
- Usar el microgenerador en el puerto de potencia.
- Usar la unidad de campo *B* en el túnel 1.
- Usar la unidad de campo *B* en el túnel 2.
- Usar la unidad de campo *B* en el túnel 3.
- Usar la unidad de campo *B* en el túnel 4.
- Usar la biosonda en la unidad de campo cuatro veces para extraer cuatro muestras.
- Coger el microgenerador.
- Salir del biotopo.
- Ir al cruce de caminos.
- Ir al biotopo cañón.
- Usar el microgenerador en el puerto de potencia.
- Usar la unidad de campo *A* que queda en el hoyo.
- Usar la unidad de campo *A* en la caverna.
- Usar la unidad de campo *A* en el cráter.
- Usar la biosonda en la unidad de campo tres veces para recoger tres muestras.
- Coger el microgenerador.
- Salir del biotopo.
- Coger el fruto.
- Dar el fruto a los tres monos.
- Ir al laboratorio.
- Usar el tricorder en las muestras.
- Usar TODAS las muestras en el visor sónico.
- Hablar con Worf.
- Data usa el Tricorder en el puerto de comunicaciones.
- Abrir un canal con el Sanador Zzolis.
- *Tracker Melas nos indicó...*
- *En varias ocasiones...*
- *¿Los otros vigilantes...?*
- Mirar los Neuroscans.
- Salir del Laboratorio.
- Ir al cruce de caminos.
- Ir al refugio de cuarentena.
- Hablar con el vigilante Tzudan.
- *¿Qué criatura...?*
- *He examinado...*
- *¿Era el que...?*
- *¿Por qué no pidió...?*
- *¿Cuándo vio por última vez...?*
- Hablar con Worf.
- Salir del refugio de cuarentena.
- Ir a la oficina del condestable.
- Data habla con el condestable.
- Hablar con Worf.
- Salir de la oficina.
- Ir al hangar de la lanzadera.
- Ir a la anzadera.
- Data usa el tricorder en la red de utilidades.
- Data usa el tricorder en el tronco de utilidades.
- Usar el tronco de utilidades.
- Salir de la sala.
- Hablar con el doctor.
- Mirar las consolas 1, 2 y 3.
- Usar la consola 2.
- Usar la consola 1.
- Usar la consola 3.
- Misión cumplida.
- Fijar rumbo a Joward III para reunirse con Aramat.
- Fijar rumbo al sistema Nigold.
- *Llámelos Sr. Worf.*
- *Sr. Worf, prepare el rayo tractor...*
- *Activar escudos...*
- *Esto es Capitán...está violando...*
- Introducir curso a Shonoisho Epsilon 6, velocidad 5.
- Llamar al planeta desde Comunicaciones.
- Hablar con Data.
- Hablar con Riker.
- Hablar con Troi.
- Hablar con TiBak.
- Esperar y luego hablar con el Canciller Laraq.
- *Tenemos varios...*
- Hablar con la Flota Estelar para pasar el [?] y hacer un chequeo a la vez.
- Hablar con Laraq.
- Ir a la sala del transportador.
- Expedición: Riker, Data, Crusher y LaForge. Equipo: Fáser y Tricorder.
- Transportarlos.

Esto es todo por este mes, trekkers. Acudan el próximo mes a sus quioscos habituales si quieren conocer la segunda parte de esta saga.

(Arriba)
Un gran Ave de guerra amenazadora. ¡Ecs!

(Izquierda)
En el tema de apuntar y pulsar es donde se encuentran los mayores problemas.







ALTA FIDELIDAD

El rigor y la seriedad del número uno en sonido e imagen.

- Los análisis más elaborados y los informes más completos realizados por los mejores especialistas del país.

- Un contacto permanente con las tecnologías y productos más sobresalientes del mercado mundial de la electrónica de consumo.

- La solidez de un líder europeo: ALTA FIDELIDAD es miembro de la prestigiosa Asociación Europea de la Imagen y el Sonido (EISA), agrupación internacional de revistas especializadas que cada año elige los mejores componentes de audio y vídeo del mercado europeo.

Atrévase a entrar en el Siglo XXI con ALTA FIDELIDAD

Ante todos ustedes un juego envidiablemente difícil. Tan solo la guía de trucos de PC ZONE la permitirá vencer. Aquí tiene una primera entrega



Terminal Velocity Pyrotechnica Noctrópolis (I)







Terminal Velocity

COMBINACIONES DE TECLAS PARA EL TERMINAL VELOCITY

CODIGO	EFECTO
TRIGODS	Invencible
TRISHLD	Escudos al máximo
TRINEXT	Pasar al siguiente nivel
MANIACS	Activar el turbo
TRSCOPE	Osciloscopio
TRIBURN	¡¡¡Velocidad Terminal!!! (irá a velocidades de vértigo)
3DREALM	Modo fumadores
TRIFIRO	Modo invencible
TRIFIR1	Coger arma PAC
TRIFIR2	Coger arma ION
TRIFIR3	Coger arma RTL
TRIFIR4	Coger arma MAM
TRIFIR5	Coger arma SAD
TRIFIR6	Coger arma SWT
TRIFIR7	Coger arma DAM
TRIFIR8	Coger turbos

Pyrotechnica

Aquí tiene algunas de las teclas que le ayudarán en Pyrotechnica

F8	Disparos invisibles
F7	Lásers más potentes y rápidos
F6	Activar cañón
F5	Láser (verde) normal
W	Hacer salir al hombre alado (WingMan)
1-9	Velocidad de la nave
E	Activar vistas externas
H	Tabla de récords
C	Usar (hielo/fuego) x1,x2 para aumentar su poder
M	Mapa
Space	Fijar el objetivo de los misiles
Alt o S	Disparar

Noctrópolis

A lo largo de algunos números, iremos dando la solución completa al juego NOCTROPOLIS.

■ La librería

Mire a los objetos de la tienda así como a las puertas; vaya a la puerta de la oficina, mire a los objetos de la habitación y a los que están sobre la mesa. Coja la carta de la mesa, las noticias de debajo de la mesa y los papeles del rincón superior derecho.

Mire al libro de cómics en Ottoman. Coja el libro de cómics de Ottoman, entonces, empezará a soñar. Cuando la campana de la puerta de la librería suene, vaya a la puerta principal. Elija las respuesta 2-1-4.

Mire el paquete y cójalo, vaya al inventario y use la moneda de bronce y el juego empezará. *Bienvenido a Noctrópolis.*

■ Noctrópolis - *calle principal*

Hable con el quiosquero, use las respuestas 1-2

Comercie el libro de cómics por un periódico; pregúntale acerca del padre Desmond y la catedral.

Acto seguido, vaya a la catedral, seleccionándola desde el mapa.

■ Catedral

Salve el juego.

Hable con el chico, use las respuestas 1-1-1-1-1-1-1-1.

Dese la vuelta y pongase al lado izquierdo, abra el panel de la lámpara derecha.

Use el cable y luego el correo para matar a la «GARGOYLE»; entre en la catedral y vaya al confesionario (arriba a la izquierda).

Salve el juego, hable con el padre Desmond, usae las respuestas 2-2-1-1-1-1; le dará el *Jawbone*, pregúntele acerca de Stiletto.

Seleccione viajar y dirígase al apartamento de Stilettos. Salveel juego.

■ Stilttto's

Dirígase a la puerta, hable con Stiletto, use las respuestas 1-2-1

Seleccione viajar y dirígase a la calle principal.

■ Calle principal

Vaya a la librería (hall of records), hable con Cleck (parte superior de la pantalla), use las respuestas 1-1-1, use el *Jawbone* con él.
Pregúntele acerca de Ben Hutchin's.
Seleccione viajar y dirígase al mausoleo.
Salve el juego.

■ Mausoleo

Mueva la tumba y coja la llave, mire la etiqueta para hacer aparecer la mansión Bornick's en el mapa.

Encuentre a «SUCCUBUS», use las respuestas 4-3-2, cuando haya acabado con «SUCCUBUS», mueva la estatua y dirígete a Den.

Mire los objetos, mueva el cojín, mire el diario. Sal y salve el juego. Seleccione viajar y vuelva de nuevo a la catedral.

■ Catedral

Mueva el cojín (frente al altar) y coja el detonador, coja la estatua del centro (frente al altar), coja el cáliz, y coja el agua bendita.

Mientras Stiletto está luchando, «SUCCUMBUS» le pedirá ayuda, use el agua bendita. Una vez pasado esto, se despertará en *SHADOWLAIR.*

■ Shadowlair

Cuando se despierte, hable con Stiletto, use las respuestas 1-2-2-2-4-2-1-1, entonces pregúntele a ella. Abra el panel de la columna y coja la historia de «DARKSHEER» y «NOCTROLYPH». Abra el panel de al lado de la fuente y coja el «DARKSHEER COSTUME». Salve el juego y seleccione viajar; diríjase a la mansión Bornick.



Bienvenido a la Guía de Compras a todo gas de PC Zone, que es a los juegos lo que los horarios de RENFE a los ferrocarriles. Todo lo que busque, lo encontrará aquí, gracias al trabajo duro y callado de nuestro propio driver de motor humano.

10 Intelligent Strategy Games
(60) Oxford Softworks - Compendio 7.350 ptas.
Un buen mostrador y barato, si todos ellos son necesarios

1830
(68) US Gold - Juego de salón 8.400 ptas.Ambientado en los primeros años de la colonización americana, una especie de Railroad Tycoon se encuentra con Risk. Estrictamente para los amigos del ferrocarril

1942: Pacific Air War
(89: Recomendado) Microprose - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Dos grandes juegos, Carrier Battles y Task Force 1942, en un paquete. ¡Un ganador!

20th Century Almanac
(30) The Software Business - Interés general 15.750 ptas.
Excesivo precio para un pobre sustituto de una enciclopedia de tapas duras

688 Attack Sub
(78) Hit Squad - Simulación submarina 3.150 ptas.
¿El estándar en los submarinos? ¡No!

74 Wargame Construction Set 2: Tanks!
(90: Clásico) SSI - Juego de guerra 8.400 ptas.
No se preocupe de los tanques de 50 toneladas: este es un juego de guerra de 50 toneladas de solidez y capacidad de fuego. Absolutamente brillante.

8 Ball Deluxe
(75) Supervision - Máquina del millón 7.350 ptas.
Técnicamente, la mejor máquina del millón que existe, pero no da de sí todo lo esperado con este precio.

Aces of the Deep
(90: Clásico) Dynamix/Sierra - 8.400 ptas.
Gráficos, acción, sonido y atmósfera combinados para convertirlo en el mejor juego submarino disponible.

Aces Over Europe
(78) Dynamix - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Es mejor que Aces Of The Pacific, como es de esperar. Desfasado, pero todavía apto para el juego.

Across the Rhine
(86: Recomendado) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Si tiene la cabeza llena de pájaros, pensará que es una gónada de perros. Si es un poco más espavilado, seguirá gustándole, una vez haya logrado abrirse camino por su manual, esto es.

Action Soccer
(50) Ubisoft - Simulador futbolístico 7.350 ptas.
Tiene potencial, pero últimamente parece que Action Soccer ha quedado relegado a las filas de los "otro juego de fútbol inmundo".

Advantage Tennis
(55) Infogrames - Deportes 7.560 ptas.
Juego de tenis poco excitante al que le falta pulso.

Air Bucks v1.2
(49) Impressions - Estrategia 7.350 ptas.
Una variación interesante en potencia de un tema que falla a menudo debido a su falta intrínseca de interés.

Air Combat Classics
(60) US Gold - Simulador de vuelo 9.660 ptas.
Muestra hasta qué punto han llegado las cosas en estos cinco últimos años.

Air Power
(84: Recomendado) Mindscape - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Rowan se une a Mindscape y mezclan lo mejor de sus simuladores de vuelo, para conseguir una especie de juego de estrategia de fantasía muy entretenido.

Air Transport Pilot (CD)
(70) RC Simulations - Simulación 16.800 ptas.
No es mi idea de diversión, pero es un intento razonable en este tipo de simulaciones.

Airlines
(20) Kompart (UK) Ltd - Estrategia 8.400 ptas.
Feo, desafinado y totalmente aburrido.

AIV Networks
(80: Recomendado) Infogrames - Simulador comercial 9.450 ptas.
Un simulador comercial para la gente que adore los trenes (¡Cielos! ¿Y luego qué?)

Al Qadim: The Genie's Curse
(40) US Gold/SSI - Juego de rol 7.560 ptas.
El pugilato de la ameba pensante.

Aladdin(70) Virgin - Arcade 6.300 ptas
Escala edificios altos, corta en dos a los villanos con su cimitarra y lleva zapatillas puntiagudas. Es Aladino, quién si no.

Alex Dampier Pro Hockey
(66) merit Software - Simulador deportivo 8.400 ptas.
Un simulador de hockey sobre hielo con un estilo FIFA, pero con un sistema imposible de control, y que no llega a la suela de NLHHockey '95.

Alien Breed
(75) Team 17 - Tiroteo 6.300 ptas.
Tiroteo disfrutable y poco solícito que está bien en modo bijugador.

Alien Breed: Tower Assault
(81) team 17 - Tiroteo 6.300 ptas.
Una reedición de Alien Breed, aunque superior a la versión PC del original. Grandes gráficos y una acción de disparos adictivos y frenéticos.

Alien Legacy
(80: Recomendado) Sierra On-Line - Estrategia 8.400 ptas.
Estrategia espacial muy parecida a la de Outpost, aunque sin sus adornos. Desesperante al principio, pero gratificante en última instancia.

All New World of Lemmings
(78) Digital Integration - 8400 ptas.
Si le gustan todos los juegos *Lemmings*, le gustará éste.

Alone in The Dark (CD)
(92: Clásico) Infogrames - Aventura 9.450 ptas.
Todavía lo mejor desde el pan rebanado. Cómprelo.

Alone in The Dark 2
(97: Clásico) Infogrames - Aventura 8.400 ptas.
¡Absolutamente Brillante! Para lo que se hizo el PC.

Alone in the Dark II C
(93: Clásico) Infogrames - Aventura 9.450 ptas.
Una reedición que es notablemente mejor que el original, y con algunas mejoras CD serias.

Alone in the Dark III
(95: Clásico) Infogrames - Aventura 9.450 ptas.
El capítulo final maravilloso y mega-extraño de la trilogía *Alone in the Dark*.

Ambush At Sorinor
(70) Empire - Estrategia 8.400 ptas.
Repleto de misiones cortas e intensas. Un interesante juego de estrategia.

Archer Maclean's Pool (versión 256 colores)
(88: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Deportes 6.510 ptas.
Exactamente lo que pretende ser, el mismo juego con más colores. El juego supone que no se dispone del original.

Archon Ultra
(78) US Gold - Estrategia 8.400 ptas.
Más pugilato que estrategia.

Arena: The Elder Scrolls
(62) Bethesda Softworks - Juego de rol 9.660 ptas.
Realmente decepcionante.

Armored Fist
(86: Recomendado) US Gold/Novalogic - 9.450 ptas.
Commanche sobre ruedas...pistas. Ya sabe lo que quiero decir.

Atari Action Pack
(50) Activision - Compilación de Atari VICS 5.250 ptas.
Esta compilación incluye montones de juegos Atari VICS realmente viejos, todos para Windows y en un CD. Es como una máquina del tiempo que nos llevase a un lugar inmundo.

Award Winner Gold Edition
(88: Recomendado) Empire - Arcade 7.530 ptas.
Juegos con calidad soberbia, con una relación calidad-precio sin rival. ¡Cómprelo ahora!

Battle Bugs
(65) Dynamix - Estrategia Sin confirmar
Animaciones maravillosas y entretenidas, y unas pantallas de juego con una profundidad de estrategia oculta.

Battle Chess
(45) Interplay - Ajedrez 9.450 ptas.
Tablas en la serie *Battlechess*.

Battle Isle 2
(91: Clásico) Blue Byte - Estrategia 11.550 ptas.
Sin asomos de dudas, el juego de estrategia del año.

BC Racers
(62) Core Design - Simulador de carreras 7.350 ptas.
Chuck Rock frente a Super mario Kart. No obstante, el choque de estos dos megajuegos no ha demostrado ser bueno. ¡Ups!

Beneath A Steel Sky (CD)
(72) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 8.400 ptas.
Aventura al estilo de los comics con diálogos muy divertidos, aunque le faltan auténtica profundidad.

Beneath A Steel Sky
(83: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment . Simulador de vuelo 8.400 ptas.
Gráficamente bueno y como puzzle atractivo, al que apetecerá volver.

Betrayal At Krondor
(91: Clásico) Dynamix - Juego de rol 9.450 ptas.
La licencia marca la diferencia. Una gran historia y un gran juego.

Big Red Adventure
(70) Core Design - Aventura 8.400 ptas.
La continuación de Nippon Safes...arrgh, ¡manténgalo alejado! Espere un minuto, no obstante, éste parece que puede ser algo bueno.

Bioforge
(95: Clásico) Electronic Arts - Aventura de acción 9.450 ptas.
¿La primera película interactiva auténtica? ¿O Bioforge no es más que un juego que se parece a Alone in the Dark?

Blade Of Destiny: Realms Of Arkania
(78) US Gold - Juego de rol 8.400 ptas.
Grande en escala, absorbente su juego, aunque más orientado hacia los jugadores "serios" de rol que no a los jugadores medios.

Blind Date
(25) Domark - Aventura 8.400 ptas.
Interacción que intenta ser un simulador. ¿Con qué nos sorprenderán a continuación?

Bloodnet
(75) MicroProse - Juego de rol 8.400 ptas.
Devaluado por una implementación desfasada, pero sigue valiendo la pena.

Blue Angels
(30) Hit Squad - Simulador de vuelo 2.730 ptas.
Interesante, pero difícilmente espectacular.

Blue Force (CD)
(40) Tsunami - Aventura 8.400 ptas.
Una pérdida criminal de tiempo CD.

Blue Force
(35) Tsunami - Aventura 8.400 ptas.
Controles agotadores y un diseño flojo malogran lo que podría haber sido una aventura razonable.

Boston Bomb Club
(70) Silamrils - Puzzle 2.100 ptas.
Un puzzle muy básico aunque muy adictivo.

Brett Hull Hockey '95
(73) Accolade/Warner - Simulador deportivo 8.400 ptas.
Juego de hockey sobre hielo al revés, nada que ver con el rey de los simuladores de hockey sobre hielo, *NHL Hockey '95*, aunque mejor que *Alex Dampier pro Hockey '95*.

Brutal Football
(65) Millenium - Deportes 6.300 ptas.
Demasiada violencia, demasiado poco juego.

Burntime
(43) Max Design - Estrategia 8.400 ptas.
Simplemente existe.

Buzz Aldrin's race Into Space (CD)
(95: Clásico) Interplay - Estrategia 8.400 ptas.
Una mejora impresionante de un juego ya clásico.

B-Wing
(72) US Gold - Simulador espacial 4.200 ptas.
A su hermana le gustará Han Solo o Luke Skywalker. A Ud. le gustará B-Wing o...otra cosa.

Caesar Deluxe
(70) Impressions - Estrategia 7.350 ptas.
Más amigable que su predecesor, aunque el juego sigue siendo el mismo.

Caesar's Palace For Windows
(65) Virgin Interactive Entertainment - Compendio de Casino 7.560 ptas.
Una buena compilación: adicción sosegada.

Campaign
(52) Empire - Estrategia 8.400 ptas.
Intento poco inteligente de simulación de acción acorazada - demasiado flojo para recomendarlo, a pesar de sus gráficos llenos de colorido y sus secuencias arcade.

Cannon Fodder 2
(74) Virgin Interactive - Arcade/Estrategia 7.530 ptas.
¿Es más de lo mismo, o bien *Cannon Fodder 2* es una mejora significante? Los más sensibles responden "diversión con armas".

Cannon Fodder
(90: Clásico) Virgin Interactive Entertainment - Arcade/Estrategia 7.350 ptas.
Divertido en todos los sentidos.

Capitol Hill (CD)
(75) Software Tollworks - Eduentretenimiento 8.400 ptas.
Una introducción exhaustiva a la política estadounidense.





(izquierda) *X-Wing*: disfrute con la vieja melodía "destruir la Estrella de la Muerte y salvar la princesa con pelo *croissant*".

Carriers At War II
(63) Electronics Arts - Estrategia 9.450 ptas.
Para aficionados rematados a la estrategia.

Castles II
(65) Interplay - Estrategia 10.500 ptas.
Interplay normalmente lanza juegos excelentes. Este no es uno de ellos.

CD-ROM Challenge Pack
(75) Software Toolworks - Compendio 8.400 ptas.
Una compilación razonablemente buena, aunque no de las mejores.

Championship Manager '93
(75) Domark - Deportes 6.300 ptas.
Sin duda un juego de administración serio absorbente, aunque a veces innecesariamente lento.

Championship Manager '94
(80: Recomendado) Domark - Deportes 6.300 ptas.
Sigue siendo justo el mejor.

Championship manager For Windows
(79) Domark - Deportes 6.300 ptas.
Una ocasión perdida. No tan bueno como el de la versión DOS.

Championship Manager Italia
(80: Recomendado) Domark - Deportes 6.300 ptas.
También el mejor, con algunos ceros a la derecha de más.

Chaos Control
(40) Phillips/Infogrames - Tiroteo 8.400 ptas.
Tiroteo FMV futurístico increíblemente terrible, que era pasable en CD-i, pero que nunca debería haber visto la luz del día en PC.

Chaos Engine
(80: Recomendado) Renegade - Arcade 6.930 ptas.
Muy bueno, con deslizamiento multi-direccional, tiroteos con grandes armas y personajes estúpidos.

Chess Maniac 5 Billion & 1
(60) Spectrum Holobyte - Ajedrez 9.450 ptas.
Es indeciso, y estoy siendo generoso.

Chessmaster 400 Turbo
(90: Clásico)
Un oponente duro; un profesor amable.

Chuck Yeager's Air Combat
(85: Recomendado) Hit Squad - Simulador de vuelo 3.150 ptas.
Prueba viviente de que los pensionistas tienen mucho que decir.

Civil War
(83: Recomendado) Empire - Juego de estrategia 9.450 ptas.
Una reedición de *Fields to Glory*, y con un aspecto agradable.

Clash Of Steel
(67) SSI - Juego de guerra 8.400 ptas.
Juego de guerra intrincado y bien presentado lleno de atractivos para el jugador dedicado.

Clix
(62) The Genesis Arcade - Juego de puzzle 3.150 ptas.
Buena idea, acción lamentable.

Cogito
(57) Mindscape - Juego de puzzle 6.300 ptas.
Un puzzle razonablemente entretenido y desafiante, pero sólo para los más pacientes.

Cohort II
(30) Impressions - Estrategia 7.400 ptas.
Toda la diversión y el entretenimiento de una comida de bario.

Colonization
(90: Clásico) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Intente imaginar Civilization con mayor profundidad y gráficos mejores. Bien hecho...ya sabe cómo es *Colonization*.

Comanche (CD)
(90: Clásico) Optima - Simulador de vuelo 10.500 ptas.
Acción brillante en una simulación de helicópteros a un buen precio en CD.

Combat Classics 2
(50) Empire - Compendio de simuladores de vuelo 7.350 ptas.
Desgraciadamente, esta compilación incluye un clásico y dos de segunda clase.

Command & Conquer
(95: Clásico) Virgin - Aventura estratégica 9.450 ptas.
Dune 2 más Cannon Fodder en un brillante juego de soldaditos.

Commander Blood
(81: Recomendado) Mindscape - Aventura 9.450 ptas.
Es francés. ¿Y sabe qué? Es raro. Muy Raro. Intentamos no entrar demasiado en él...pero es sencillamente una locura.

Companions Of Xanth (CD)
(84: Recomendado) Accolade - Juego de rol 8.400 ptas.
Gran juego en disco, mejor en CD.

Companions Of Xanth
(73) Accolade - Aventura 8.400 ptas.
Chistes horribles. Humor cuestionable. Muy Monkey Island. ¿Qué más puede esperar en una aventura?

Conquered Kingdoms
(71) Mirage - Juego de guerra 9.450 ptas.
El envoltorio más bien de segunda clase y el manual ridículo esconden un juego de guerra muy apto para el juego y lleno de fantasía.

Conspiracy
(67) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 9.450 ptas.
Las peleas Ruskie sin su humor.

Cool Spot
(80: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Juego de plataforma 6.300 ptas.
Encantador y accesible, excepto que es estrictamente para los adolescentes.

Corridor 7
(55) Gametek - Arcade 4.200 ptas.
Nada nuevo ni excitante.

Cover Girl Strip Poker
(40) On-Line Entertainment - Juego de cartas 7.350 ptas.
Un juego de póker horriblemente malo; una débil excusa para unas cuantas imágenes sucias.

Creature shock
(78) Virgin - 10.500 ptas.
Una aventura 3D atmosférica y absorbente. Grandes gráficos, niveles absorbentes, pero una banda sonora floja.

Critical Path (CD)
(72) Media Vision - Aventura 10.500 ptas.
_gil y atmosférico, pero demasiado corto.

Cyber Race
(64) Cyberdreams - Carreras 9.450 ptas.
Entretenimiento normal en una carrera veloz, y poco más.

Cyberia
(80: Recomendado) Interplay - Aventura/Tiroteo 10.500 ptas.
Un candidato al premio de "Juego con el mejor aspecto de 1994". Más dulce que un púding de melaza con capas gruesas de crema, seguramente más bueno que *Rebel Assault*.

CyberWar
(55) SCI - 10.500 ptas.
Su aspecto es increíble. Su acción no.

Cyclemania (CD)
(83: Recomendado) Accolade - Arcade 8.400 ptas.
Esqueje del Road Rash de la 3DO muy competente, con fondos digitalizados adorables y grandes motobicicletas.

Cyclones
(78) Mindscape - Aventura 9.450 ptas.
Otro clónico Doom, aunque no malo, del equipo que nos trajo Heretic y Shadowcaster.

D/Generation
(85: Recomendado) Mindscape - Aventura 4.200 ptas.
Seguramente el mejor juego con el que los usuarios Windows hayan podido jugar.

Daedalus Encounter
(58) Virgin - Aventura 9.450 ptas.
película interactiva que no logra dar el salto, y su único valor es que en él aparece Tia Carrere, la niña de *Wayne's World*.

Daemonsgate
(45) Gametek - Juego de rol 6.300 ptas.
Desfasado, tedioso y visualmente miserable.

Dark Forces
(95: Clásico) LucasArts/Virgin - Aventura de acción 11.550 ptas.
El imperio ha llegado a su fin, pero ¿es mejor que el auténtico? Le ofrecimos el primer análisis del juego sobre el que todo el mundo quiere poner las manos encima, en una exclusiva mundial especial, gracias a LucasArts y Virgin.

Dark Sun II
(80: Recomendado) Mindscape - 9.450 ptas.
Lo querrá por su inteligencia, no por su aspecto.

Dark Sun: Shattered Lands
(83: Recomendado) SSI - Juego de rol 9.660 ptas.
Lo mejor después de *Ultima*.

Darkseed
(90: Clásico) Cyberdreams - Aventura 9.450 ptas.
Si le atrae lo macabro, nunca olvidará *Darkseed*.

Dawn Patrol
(80: Recomendado) Empire - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Un simulador de vuelo SVGA de la SGM con aspecto colosal y que esconde una idea original...es una especie de libro interactivo.

Day Of The Tentacle (CD)
(87: Recomendado) LucasArts - Aventura 9.660 ptas.
Una aventura muy americana y muy solícita, con algunas de las mejores animaciones nunca vistas.

D-Day
(38) US Gold - Juego de guerra 7.560 ptas.
D-Day se encuentra agonizante en la tierra de nadie de los juegos de guerra.

D-Day
(40) Impressions - Juego de guerra 8.400 ptas.
Un intento malogrado, poco realista y lleno de fallos de juego de guerra, sin demasiadas prestaciones exculpatorias.

Delta V
(64) Bethesda Softworks - Tiroteo 9.660 ptas.
Muy rápido y muy impresionante, pero no le hará perder muchas noches.

Descent
(94: Clásico) Interplay - Tiroteo 3D 9.450 ptas.
¿Logrará este juego por fin arrebatarle el primer lugar de *Doom*? El fabuloso juego 3D de Interplay por fin llega.

Desert Strike
(78) Gremlin - Arcade 7.350 ptas.
Conversión del clásico juego de la Mega Drive de batallas entre helicópteros isométricos. Los gráficos no son muy buenos, aunque son muy aptos para el juego.

Detroit
(85: Recomendado) Impressions - Estrategia 8.400 ptas.
Una simulación/estrategia llena de intriga que posee originalidad y capacidad de juego.

Diggers
(40) Millenium - Puzzle 7.350 ptas.
Tediosos en extremo.

Dino Dini's Goal
(60) Virgin Interactive Entertainment - Deportes 7.560 ptas.
Kick Off con acciones laterales (que funcionan). No tan bueno como *Sensible Soccer*.

Dinosaur Detective Agency
(42) Alternative Software - Juego de plataforma 3.570 ptas.
Barato, pero no es razón para que sea delicioso.

Discworld
(96: Clásico) psygnosis - 10.500 ptas.
Discworld seguramente es el mejor juego de aventuras de apuntar y pulsar jamás escrito.

Disney Animation Studio
(75) Infogrames - Interés general 21.000 ptas.
Un enfoque más serio con animaciones de muestras soberbias utilizables.

Dizzy Collection
(60) Codemasters - Compilación 7.560 ptas.
Contiene: Fast Food Dizzy, Fantasy World Dizzy, Kwik Snack, Dizzy Prince Of Yolkfolk, Magicland Dizzy.
Una pobre excusa para una colección muy aburrida. Se deja jugar.

Dominus
(42) US Gold - Juego de estrategia 8.400 ptas.
Batalla fantástica con buenos gráficos y un interfaz completo, aunque le falta ese ingrediente vital: acción.

Doom Clones: Head to Head
(55) Merit - Aventura de acción 8.400 ptas.
Pusimos *Dr Radiaki* de Merit en frente de *Virtuoso* de Elite y corrimos a escondernos (bien, Doom, en realidad).

Doom II
(90: Clásico) Virgin Interactive - Arcade 10.500 ptas.
La reedición de uno de los mejores juegos de siempre. Nuevos gráficos, una nueva arma y nuevos monstruos. Piérdaselo bajo su responsabilidad.

Doom
(96: Clásico) ID Software - Arcade 7.350 ptas.
El mejor arcade y el mejor juego multijugador de siempre. Doom es el mejor.

Dracula Unleashed
(85: Recomendado) Mindscape - Aventura 8.400 ptas.
Aventura con clase con la que podrá realmente hincar el diente.

Dracula
(65) Psygnosis - Arcade 8.400 ptas.
Un juego bueno y desafiante, pero podría tener una ejecución mejor.

Dragon Lore
(81: Recomendado) Interplay - Aventura 9.450 ptas.
La aventura gráfica multi-CD épica y criogénica por fin ha llegado. ¿Es una rareza francesa más, o al fin un juego decente?

Dragon's Lair
(67) Elite Systems - Aventura 8.400 ptas.
Unos dibujos animados interactivos que son más "dibujos animados" que "interactivos".

Dragonsphere
(69) MicroProse - Aventura 8.400 ptas.
Un hermoso juego de aventuras que no le sobrecargará demasiado el cerebro.

Dreamlands
(72) Daze Marketing - Compendio 6.300 ptas.
Las ideas y los gráficos son interesantes, el juego en cambio no.

Dreamweb
(74) Empire - RPG 9.450 ptas.
RPG ciberpunk con mucha violencia y una escena de sexo que se ha convertido en infame.

Dune (CD)
(82: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 9.450 ptas.
Un claro ejemplo de buen juego dentro de un gran juego para CD.

Dungeon Hack
(62) SSI - Juego de rol 8.400 ptas.
No basta. No bastan sus opciones de diseño. No basta su acción. Solamente para jugadores de rol curtidos y canosos.

»



(izquierda) *Simon the Sorcerer*: por fin, una aventura con sentido del humor, a pesar de ser "Pratchettsco"

Dungeon Master 2
(59) Interplay - RPG 9.450 ptas.
Llegó tarde y la espera no valió la pena. Decepcionantemente desfasado y pasado de moda.

Ecstatica
(93: Clásico) Psygnosis - Aventura 9.450 ptas.
Un *Alone in the Dark* definitivamente brillante con personajes a base de elipsoides y montones de nalgas impertinentes.

Empire Soccer
(57) Empire - Deportes 6.300 ptas.
Malogrado por su vista pequeña del juego, reacciones irracionales de los jugadores y un deslizamiento pobre.

Eric The Unready (CD)
(77) Accolade - Aventura 7.350 ptas.
Hilarante, aunque el frágil interfaz no es tan divertido.

Evasive Action
(40) Mindscape - Simulación 7.350 ptas.
Muy parecido, aunque con más errores que Watergate.

Excellent Games
(85: Recomendado) Beau Jolly - Varios 8.400 ptas.
Grandes juegos a buen precio. Una compilación a no ignorar, que incluye *Populous 2*, *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, *Car And Driver* y *Robocod*.

Eye of the Beholder III: Legend Of Myth Drannor
(64) SSI - Juego de rol 8.400 ptas.
No posee la misma atmósfera que sus predecesores. Estrictamente para la brigada de las uñas amarillas, me temo.

Eye Of The Storm
(40) Rebellion - Espacio/Estrategia 8.400 ptas.
Muy futurístico, muy *Elite* y muy, muy inmundo.

F1
(40) Domark - Deportes 6.300 ptas.
Los campeones de los deportes producen otro éxito mundial.

F-15 Strike Eagle II
(85: Recomendado) Kixx - Simulador de vuelo 3.570 ptas.
Logra portarse bien en los combates aéreos.

Fantastic Dizzy
(50) Codemasters - Juego de plataforma 2.100 ptas.
Mal momento. Mal formato. Mal precio.

Fields Of Glory
(89: Recomendado) MicroProse - Juego de guerra 9.450 ptas.
Un simulador brillante que involucra hasta el jugador más reacio. Solamente su velocidad no le permite obtener el titulo de Clásico.

FIFA CD
(76) Electronic Arts - Deportes 8.400 ptas.
Un juego de fútbol con aspecto cuidado que falla cuando intenta zafarse.

FIFA International Soccer
(70) Electronic Arts - Deportes 8.400 ptas.
Con un grandioso aspecto, pero al que le falta acción.

Fire And Ice
(75) Renegade - Juego de plataforma 6300 ptas-
Un juego divertido aunque difícil, malogrado por un precio excesivo y una protección contra la copia ridícula.

Flames Of Freedom
(70) Kixx - Estrategia/Arcade 2.100 ptas.
Un poco viejo, y un poco flaqueante, pero sigue divirtiendo a los puristas.

Flashback
(89: Recomendado) US Gold - Juego de plataforma 7.980 ptas.
Es *Prince Of Persia* pero esta vez en el futuro, y con una arma.

Fleet Defender
(86: Recomendado) MicroProse - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Un simulador de vuelo peso pesado, tanto ayudado como obstaculizado por unos gráficos muy inteligentes.

Flight of the Amazon Queen
(50) Warner Interactive - Aventura 8.400 ptas.
Este juego de la Warner Interactive intenta desesperadamente ser un aventura de LucasArts pero falla miserablemente en el intento. Es pura vanidad.

Flight Sim Toolkit
(80: Recomendado) Domark - Simulación 10.500 ptas.
Recomendado, pero sólo si encuentra Stunt Limit limitado. Puede llegar a ser un poco pesado.

Flight Simulator 5.0
(90: Clásico) Microsoft - Simulador de vuelo 7.350 ptas.
El simulador de vuelo definitivo, pero no el "juego" de vuelo definitivo.

Football Glory
(60) Kompart - Deportes Sin confirmar
P: ¿Cuándo *Sensible Soccer* no es realmente *Sensible Soccer*?
R: Cuando es una copia no lo bastante buena llamada *Football Glory*.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist
(85: Recomendado) Sierra On-Line - Aventura 8.400 ptas.
Aventura de apuntar y pulsar totalmente absorbente, entretenida y compleja, con algunos chistes increíblemente malos.

Front Page Sports Baseball
(85: Recomendado) Sierra - 9.450 ptas.
Recoge los mejores elementos de todos los mejores juegos, y acaba siendo el mejor.

Front Page Sports Football Pro
(85: Recomendado) Dynamix - Deportes 8.400 ptas.
El mejor de todos, pero se necesita una máquina potente.

Frontier: Elite II
(95: Clásico) Gametek - Simulador de comercio espacial 8.400 ptas.
Sin duda alguna un clásico sin rival; nada se le parece.

Frontier: Firts Encounters
(78) Gametek - Simulador de estrategia sspacial 8.400 ptas.
Versión mejorada decepcionante de *Elite II*, con demasiados fallos.

Full Throttle
(92: Clásico) LucasArts/Virgin - Aventura 10.500 ptas.
Hurra por las aventuras de LucasArts. Esta vez un tipo duro y grandes motocicletas. Espléndido.

Fury Of The Furries
(85: Recomendado) Mindscape - Puzzle/Juego de plataforma 8.400 ptas.
Un puzzle de plataforma reblado, pero no para los que se frustran fácilmente.

FX Fighters
(93: Clásico) Phillips/GTE - Pugilato 8.400 ptas.
Lo más parecido a *Virtua Fighter* para el PC, y con mucho el mejor pugilato que pueda adquirir.

Gabriel Knight (CD)
(90: Clásico) Sierra On-Line - Aventura 9.450 ptas.
Un *thriller* intenso y atmosférico.

Gabriel Knight
(92: Clásico) Sierra On-Line - Aventura 8.400 ptas.
Brillante y aterradora oferta de Sierra.

Galactic Warrior Rats
(75) Alternative Software - Arcade 2.100 ptas.
Totalmente simple y básico, aunque en todo caso divertido.

Gear Works
(62) The Software Business - Juego de puzzle 4.200 ptas.
No tan bueno por este precio, ni tan barato por lo que es.

Genesia
(83: Recomendado) Mindscape - Estrategia 7.350 ptas.
Un poco de *Populous* y un poco de *Civilisation*.

Global Domination
(65) Impressions - Estrategia 8.400 ptas.
Juego de estrategia ágil y adictivo aunque no ofrece un desafío a largo plazo.

Gobblins
(50) Coktel Vision - Puzzle 8.400 ptas.
Una versión desmejorada CD de un juego original e inspirado.

Goblins 2
(67) Coktel Vision - Puzzle 9.450 ptas.
Estrafalario puzzle, a veces frustrante pero casi siempre divertido.

Goblins 3
(75) Coktel Vision - Puzzle 8.400 ptas.
Bueno para principiantes y diversión placentera para los más curtidos.

Good To Firm
(50) New Era Software - Deportes 6.300 ptas.
Los fanáticos de las carreras de caballos quizás le encuentren algo, pero la experiencia aturde.

Grand Prix Circuit
(50) Hit Squad - Conducción 2.730 ptas.
Apto para el juego pero inmundo por su precio.

Great Naval Battles 2
(86: Recomendado) US Gold - Simulación 9.660 ptas.
SSI navega a la cabeza de esta flota con esta simulación sencillamente impresionante.

Guilty
(58) Psygnosis - Aventura 8.400 ptas.
Reedición. *Guilty* es la continuación del terrible *Innocent Until Caught*, notablemente mejor, pero todavía no brillante.

Gunboat.
(54) Hit Squad - Simulador submarino 3.150 ptas.
Una idea mejor que el juego.

Hammer of the Gods
(77) US Gold - Estrategia Sin Confirmar
Dominación nórdica y peleas europeas en general en este simulador de guerra estratégica sencillo aunque adictivo de la Informática del Nuevo Mundo.

Hand Of Fate (CD)
(78) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 10.500 ptas.
Buen juego, lástima de la conversión. En este caso, más equivale a menos.

Hand Of Fate
(82: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 8.400 ptas.
Hay que andar con pies de plomo, ya que es un poco aturdidor.

Hanna-Barbera Animation Workshop
(75) Empire - Interés general 10.500 ptas.
Intenta ser devertido y animarnos a probar otros métodos de animación.

Hard Drivin' 2
(30) Hit Squad - Conducción 2.730 ptas.
No apto para el juego e inmundo por su precio.

Hardball 4
(83: Recomendado) Accolade/Warner - Arcade/Deportes 8.400 ptas.
Regresando al tema de las "reediciones", Warner Interactive nos ofrece el cuerto *Hardball*. ¿Seguro que Warner debe desprenderse de ellas?

Hardball
(20) Hit Squad - Deportes 2.730 ptas.
Interesante solamente como ejemplo de lo malos que suelen ser los juegos de béisbol.

Harpoon II
(70) Electronic Arts - Simulación 9.450 ptas.
Simulador masivo y extremadamente serio. Detalles soberbios, ocasionalmente perfectos, aunque siempre leeento.

Heirs To The Throne
(43) Mirage - Estrategia 9.450 ptas.
Si obtuviera esta calidad en los juegos PD, se me caerían las lágrimas.

Hell Cab
(50) Time Warner - Aventura 10.500 ptas.
Es la historia de siempre. Grandes gráficos, pero faltos de acción.

Hell: A Cyberpunk Thriller
(25) Gametek - Aventura 8.400 ptas.
Lo es. No lo es. Si realmente es tan malo, empiece a rezar por un perdón instantáneo.

Helmdall 2
(45) Core - Aventura 8.400 ptas.
Un gran juego, lástima que no se pueda jugar.

Heretic
(78) iD/Raven - Tiroteo 3D 8.400 ptas.
"*Doom* en apuros" ¿Podrá una versión de fantasía combativa del mayor juego de todos los tiempos ser alguna, alguna vez mejor? No.

High Seas Trader
(62) Impressions - Estrategia/simulación 8.400 ptas.
Referida con cariño como "High Street Trader" en la oficina de *PC Zone*, es la última oferta de estrategia de Impressions.

Hi-Octane
(83: Recomendado) Bullfrog/EA - Juego de carreras 8.400 ptas.
Bullfrog sorprende a todo el mundo lanzando un juego de carreras, y sorprende a todo el mundo todavía más al no hablar de él hasta que estuvo a punto de ser acabado.

Hired Guns
(77) Pysgonis - Juego de rol 9.450 ptas.
Ishar 2 con robots.

Homeworld: Gateway II
(75) Accolade - Aventura 8.400 ptas.
Largos y pesados paseos por el espacio sin atmósfera.

Hook
(35) Hit Squad - Aventura 2.730 ptas.
Por fin la versión más fiel de la pelicula. El largometraje era flojo, así como el juego.

Hornet Naval Strike Fighter
(80: Recomendado) Spectrum Holobyte - Simulador de vuelo Sin confirmar
Podríamos decir aquello de: "Si le gusta *Falcon 3*, le gustará *Hornet*".

Hot Sound And Vision
(85: Recomendado) Interplay - Interés general 9.450 ptas.
Una colección sobresaliente.

Imperial Pursuit
(80: Recomendado) LucasArts - Simulador espacial 4.200 ptas.
Larga y absorbente serie de tareas impuestas por la historia. Perfecto para los fans de Skywalker.

In Extremis
(67) US Gold - Arcade 7.980 ptas.
¡Gritará! ¡Aullará! ¡Rugirá!

Indianapolis 500
(65) Hit Squad - Carreras 3.150 ptas.
El antaño gigante sucumbe ante el paso del tiempo.

IndyCar Racing Expansion Pack
(94: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Carreras 3.780 ptas.
Sus pistas son mejores que las del original (si pretende que Phoenix no exista).

IndyCar Racing
(93: Clásico) Virgin Interactive Entertainment - Carreras 9.450 ptas.
El nuevo juego de carreras definitivo. Y viene con un bigote gratis.

Inferno (CD)
(88: Recomendado) Ocean - Simulador espacial 9.450 ptas.

(derecha) *UndyCar Racing*: sus grandes gráficos y su aptitud para el juego lo convierten en el mejor juego de carreras de todos los tiempos.

(más a la derecha) *Sam & Max*: La pista está dentro del gato. ¡Córtele la cabeza! (mareado, ¿o qué?)



Juego de DID largo tiempo esperado. Montones de naves espaciales y extraterrestres de aspecto tonto. Uno de los mejores juegos de combate espacial.

Inherit The Earth - Quest For The Orb
(72) US Gold - Aventura 8.400 ptas.
Un rompecabezas agradable y bien pensado para aquellos que les gusten los juegos "sensibles".

Innocent Until Caught
(84: Recomendado) Psygnosis - Aventura 9.450 ptas.
El valor de las cárceles.

International Sensible Soccer
(78) Renegade - Deportes 4.200 ptas.
Uno de los mejores para el PC, pero no tan bueno como el del Amiga.

International Tennis Open
(88: Recomendado) Phillips Interactive Media - Deportes 9.450 ptas.
Definitivamente la nueva semilla en el campo de la simulación tenística.

Interplay's 10 Year Anthology
(85: Recomendado) Interplay - Compendio 10.500 ptas.
Una forma eficaz y barata de construir una librería instantánea de juegos clásicos.

Iron Assault
(57) Virgin - Tiroteo 3D 7.350 ptas.
Un juego de "grandes robots" mediano se une a otro juego de "grandes robots" para el PC.

Ishar 2: Messengers of Doom
(50) Silmarils - Juego de rol 6.930 ptas.
Hubiera sido un competidor auténtico si se huebiera publicado un par de años antes.

Ishar III: The Seven Gates Of Infinity
(50) Silmarils - Estrategia 8.400 ptas.
¿Resumir *Ishar III* en un mundo? Evítelo. Tan simple como eso. El peor de la serie.

Jack Nicklaus (CD)
(78) Accolade - Deportes 3.570 ptas.
Un juego de golf perfectamente eficaz, con un buen editor de circuitos incorporado. Espere a que me ponga los zapatos de golf...

Jack Nicklaus Signature Edition
(85: Recomendado) Accolade - Deportes 4.200 ptas.
Un buen juego de golf a un precio increíble.

Jack The Ripper
(39) Mirage - Aventura 9.450 ptas.
Feo, desagradable y aburrido. Ya lo sé, que *PC Zone* le dé trabajo.

Jagged Alliance
(72) Mindscape - Juego de estrategia 8.400 ptas.
Risk más *Syndicate* en una batalla de estrategia. No es un fuera de serie ni particularmente original, aunque bastante divertido en cualquier caso.

James Pond 2: Codename Robocop
(87: Recomendado) Millenium - Juego de plataforma 6.510 ptas. - Solamente disponible en una compilación
"Una acción fluida, un gran juego" fue nuestro primer comentario de Robocod, seguido a continuación de "¿Tiene alguien unas gafas de sol?"

Jimmy White's Whirlwind Snooker
(80: Recomendado) Hit Squad - Deportes 3.150 ptas.
Simulador de billar peligrosamente adictivo.

Johnny Quest
(12) Software Business - Arcade/Aventura 6.300 ptas.
Se puede resumir en una palabra. Terrible.

Jungle Strike
(79) Gremlin - Tiroteo 8.400 ptas.
Otra reedición...esta vez una reedición de *Desert Strike*. Pero este tiroteo es mayor, más variado y más difícil que el original.

Jurassic Park
(73) Ocean - Aventura 7.350 ptas.
A pesar de algunos fallos irritantes, es un juego atmosférico y adictivo.

Jutland
(72) On-Line Entertainment - Estrategia 12.600 ptas.
Bueno, aunque le sobran muchos adornos innecesarios.

KA-50 Hokum
(85: Recomendado) Virgin - Simulación 8.400 ptas.
Sin duda alguna el mejor simulador de helicópteros que se puede adquirir. Algo saca la cabeza por la hélice (si, ya sabemos que está ahí...)

Kasparov's Gambit
(85: Recomendado) Electronics Arts - Ajedrez 9.450 ptas.
Excelente juego de ajedrez con buena actitud y personalidad.

KGB
(65) Hit Squad - Aventura 3.150 ptas.
¿Oferta? Quizás. ¿Aburrido? Seguro.

Kick Off 3
(55) Anco - Deportes 6.300 ptas.
Buenas prestaciones, pero la acción no tanto.

Kick Off 3: European Challenge
(70) Anco - Deportes 6.300 ptas.
El último *Kick Off* fue una absoluta pesadilla. ¿Se ha limitado Anco por fin a Europa?

Kilk'n'Play
(88: Recomendado) Europress - 8.400 ptas.
Muy intuitivo, y con mucha diversión.

King's Quest VI (CD)
(90: Clásico) Sierra On-Line - Aventura 10.500 ptas.
Excelente uso del CD, a pesar de una historia "suave".

King's Quest VII
(93: Clásico) Sierra - Aventura 9.450 ptas.
La última rareza apuntar y pulsar de la escuela champiñonera de Roberta Williams.

Kingmaker
(88: Recomendado) US Gold - Juego de salón 7.980 ptas.
Sin duda alguna la mejor conversión de juego de salón desde hace mucho tiempo.

Knights Of The Sky
(79) Kixx - Estrategia 3.570 ptas.
Un juego que vale la pena tenerlo solamente por su opción bijugador.

Knights of Xentar
(10) megatech - Aventura 10.500 ptas.
Una absoluta falta de acción pugilística golpea el PC, cortesía de Megatech. ¡Uf!

Kyrandia 3
(87: Recomendado) Virgin - Aventura 9.450 ptas.
La serie *Fables and Fiends* de Westwood llega hasta el número 3, ¡y esta vez nos toca el papel del malo!

Lands Of Lore
(90: Clásico) Virgin Interacyive Entertainment - Juego de rol 7.560 ptas.
Un buen recordatorio absorbente de lo que debería haber sido *Eye Of The Beholder III*.

Last Dinasty
(45) Sierra - Simulador de combate espacial 9.450 ptas.
Buen juego de aventuras basado en *Windows*, completamente arruinado por sus malas secciones de combate.

Legend Of Kyrandia (CD)
(82: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 9.450 ptas.
Impresionante verlo, aunque no lo suficientemente desafiante si ya se ha jugado con aventuras antes.

Legions
(65) Mindscape - Juego de estrategia guerrera 7.350 ptas.
Es definitivamente uno de los cabezas hexagonales, esto es. Es intenso, viciosamente estratégico y se ejecuta bajo *Windows*.

Leisure Suit Larry 6
(75) Virgin Interactive Entertainment - Aventura 7.560 ptas.
El mejor *Larry*, aunque ya se le nota el paso de los años.

LHX Attack Chopper
(88: Recomendado) Hit Squad - Simulador de vuelo 3.150 ptas.
Todavía uno de los simuladores de vuelo clásicos.

Links Championship Course: Innisbrook
(75) US Gold - Deportes 5.250 ptas.
Si realmente quiere otro circuito *Links*, es éste.

Links
(80: Recomendado) Kixx - Deportes 3.570 ptas.
Un excelente juego de golf para todo aquel que tenga un PC por lo menos ninja.

Lion King
(71) Virgin - Juego de plataforma 6.300 ptas.
La película éxito de taquilla se convierte en un juego de plataforma razonable. El buen consejo número 1 de *PC Zone* (de una serie de...): simplemente pretende que el PC sea una Mega Drive.

Litil Divil (CD)
(88: Recomendado) Gremlin Graphics - Aventura 7.350 ptas.
Excelente, original y adictivo.

Litil Divil
(90: Clásico) Gremlin Graphics - Puzzle 8.400 ptas.
Un excelente puzzle con inteligencia y olfato.

Little Big Adventure
(93: Clásico) Electronic Arts - Aventura 9.450 ptas.
Una aventura realmente emocionante con buenos gráficos y una acción francesa extraña. Hace la boca agua.

Loadstar
(35) BMG Interactive - Tiroteo 7.350 ptas.
Tiroteo FMV espantoso que no vale ni el papel del manual que lo acompaña.

Loom
(72) Kixx - Aventura 3.150 ptas.
Una aventura simple y encantadora: ideal para los principiantes.

Lord Of The Rings
(70) Interplay - Juego de rol 9.450 ptas.
Nueva y mejorada aventura Tolkien de interpretación de roles, sólo para fans pacientes y fantasiosos.

Lords of Midnight
(60) Domark - Aventura 9.450 ptas.
Otro juego muy antiguo que ha recibido el trato de la reedición, la mayor decepción desde la fuga de mi infatigable Claire Rayner.

Lords Of Power
(85: Recomendado) Ubisoft - Estrategia 8.400 ptas.
Una simulación de primera clase que sería una locura no tener.

Lost Eden
(76) Virgin - Aventura 7.350 ptas.
El juego de dinosaurios criogénicos por fin llega un año más tarde qde que fuera desvelado. *Jurassic Park* descubre *Dragon Lore*.

Lost In Time
(69) Coktel Vision - Aventura 9.450 ptas.
Aventura dura de buen ver que fracasa al final.

Lotus - The Ultimate Challenge
(68) Gremlin Graphics - Juego de carreras 7.350 ptas.
Nada particularmente nuevo, pero buena diversión, especialmente en modo bijugador.

Lucky's Casino Adventure
(60) Mirage - juego de cartas 9.450 ptas.
Desafiante, divertido, totalmente adictivo, pero un poco caro.

Lure Of The Temptress
(55) Hit Squad - Aventura 3.150 ptas.
Viejo y distante.

Machiavelli The Prince
(89) MicroProse - Juego de estrategia 9.450 ptas.
Simulador tipo *Colonization* que incluye intrigas políticas, asesinatos, plagas, piratas y una única función de juego por e-mail.

Maelstrom
(70) Empire - Estrategia 8.400 ptas.
Ya ha leído el análisis. Ud. decide.

Magic Boy
(60) Empire - Juego de plataforma 5.460 ptas.
No del todo "mágico".

Magic Candle II
(80: Recomendado) Hit Squad - Juego de rol 3.150 ptas.
Bueno como RPG, excelente como oferta.

Magic Carpet
(96: Clásico) Electronic Arts - Tiroteo 9.450 ptas.
La reedición de uno de los mejores juegos de siempre, e insistimos en lo de siempre. Nuevos gráficos, una nueva arma y nuevos monstruos. Piérdaselo bajo su responsabilidad.

Magic Carpet: Hidden Worlds
(80: Recomendado) Bullfrog - Arcade/Estrategia 4.200 ptas.
Una especie de módulo para *Magic Carpet* con montones de nieve. El problema, sin embargo, es que es completa, definitiva,estúpida y sangrientamente difícil.

Man Utd: The Double
(71) Krisalis - Simulador deportivo 6.300 ptas.
El mejor juego *Manchester United* hasta ahora, pero se queda en parche del excelente *Sensible Soccer*.

Manchester United Premier League Champions
(60) Krisalis - Deportes 6.300 ptas.
Sensi de nuevo (aunque no tan bueno), con un montón prestaciones nuevas.

Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle
(85: Recomendado) LucasArts - Aventura 5.250 ptas.
Gráficos hermosos, buena música, bastante desafío, aunque con demasiado sabor americano para mi gusto.

Master Of Orion
(72) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Bueno en todos los sentidos.

Mean 18"
(60) Hit Squad - Deportes 2.100 ptas.
Juego de golf de salón razonable.

Megarace
(65) Mindscape - Carreras 8.400 ptas.
Una soberbia demostración de lo que puede hacerse gráficamente en un CD-ROM...y la facilidad con que se resiente la acción.

Menzoberanzan
(68) Mindscape - RPG Sin Confirmar
No es una píldora gustosa que prometa descongestionar la nariz y aliviar la garganta reseca, sino un RPG bastante ordinario de SSI.

Merchant Prince
(82: Recomendado) Mirage - Estrategia 9.450 ptas.
No se deje engañar por sus gráficos poco atractivos. Si le da media oportunidad se quedará enganchado.

Metal And Lace: The Battle Of The Robo Babes
(35) Megatech - Pugilato 8.400 ptas.
Totalmente exento de todo valor de entretenimiento.

Metaltech: Earthsiege
(87: Recomendado) Sierra - Simulación 8.400 ptas.
Vuélvase loco en este festín de HERCs de Sierra. Solamente una cosa, ¿por qué tiene HERCs extravagantes que andan, cuando el suelo es perfectamente llano?

Micro Machines 2
(92: Clásico) Codemasters - Juego de carreras 9.450 ptas.
Juego de carreras brillante, sencillo y eficaz, con un diseñador de pistas un poco sencillo puesto ahí para guardar el equilibrio.

Micro Machines
(70) Codemasters - Arcade 6.300 ptas.
Un buen juego bijugador (si se tiene un PC decente).

Microcosm
(70) Psygnosis - Tiroteo 10.500 ptas.

»



(izquierda) *Theme Park*: *Sim City* le robará el corazón.

Gráficos brillantes y sonido excelente. Flojo por su acción limitada.

MIG-29
(75) MicroProse - Simulador de vuelo 4.200 ptas.
Un excelente módulo para los fans de *Falcon 3.0*, aunque nada del otro mundo en cuanto a simulación de vuelo.

MIG-29: Fulcrum
(70) Domark - Simulador de vuelo 3.150 ptas.
Casi sin escenarios, aunque un buen modelo de vuelo.

Monopoly
(75) Supervision - Juego de mesa 7.350 ptas.
Una conversión fiel, aunque un poco ostentoso para su bien.

Mortal Kombat
(80: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Pugilato 6.300 ptas.
No tan bueno como el *Street Fighter II* de la SNES, pero el mejor para PC.

Motor Stars
(75) Revell - Carreras 12.600 ptas.
Sexo en CD para cabezas calenturientas, y reposavasos para el resto.

Myst
(67) Electronics Arts - Aventura 9.450 ptas.
Surrealista y atmosférico, si no realista.

Napoleonics
(79) On-Line Entertainment - Compendio de juegos de guerra - Retirado 7.350 ptas.
Tres excelentes y originales juegos de guerra napoleónicos para expertos en tácticas.

NASCAR Racing
(84: Recomendado) Virgin - Simulador de carreras 9.450 ptas.
Payrus viene después de *IndyCar* con el famosos deporte americano de conducir dando vueltas y más vueltas.

NBA Live
(90: Clásico) Electronic Arts - Deportes 9.450 ptas.
Los deportes de EA se despiertan de un periodo de somnolencia con este arcade de baloncesto absolutamente fantástico, el mejor de su categoría.

Network Q RAC Rally 2
(80: Recomendado) Europress Software - Carreras 7.350 ptas.
Una contribución bastante buena a la cosecha actual de juegos de carreras, si logra superar la increíble pericia de los contrincantes.

Newsweek 3 Globocop (CD)
(0) Mindscape - Interés general 8.400 ptas.
El posavasos más caro del mundo.

Newsweek Interactive
(30) The Software Business - Interés general 8.400 ptas.
Muy caro, muy publicitario y nada más.

NFL Coaches Club Football
(70) MicroProse - Deportes 9.450 ptas.
Realmente un buen intento, pero pierde mucho por su pobre sistema de pases.

NFL Pro League Football
(50) Digital Integration - Deportes 8.400 ptas.
Bueno como editor de juegos, aunque decepciona al jugar sus propios juegos.

NHL Hockey 95 (CD)
(91: Clásico) EA - Deportes/Arcade 7.350 ptas.
Una nueva versión del juego de hockey sobre hielo deslizante de EA. Básicamente igual al original, pero con nuevas estadísticas.

NHL Hockey
(91: Clásico) Electronics Arts - Deportes 9.450 ptas.
Una gran versión de un juego brillante.

Night Shift
(70) Kixx - 2.730 ptas.
Un puzzle frustrante y frenético.

Nippon Safes Inc
(66) Global Software - Aventura 7.400 ptas.
Gran argumento, buen trabajo artístico y un precio razonable, aunque nada del otro mundo.

Noctropolis
(79) Electronic Arts - Aventura 9.450 ptas.
Para variar Electronic Arts va de raro, gótico y terrorífico en esta aventura super heroica poco habitual.

Nomad
(78) Gametek - Estrategia Espacial 6.300 ptas.
Buen juego si le atrae más la exploración que el combate.

Novastorm
(40) Psygnosis - 9.450 ptas.
Insistimos: "Unos buenos gráficos no hacen un buen juego".

Oceans Below
(70) The Software Business - Eduentretenimiento 8.400 ptas.
Inicialmente interesante, pero la novedad se disipa pronto. Estrictamente para los amantes del buceo.

On The Ball
(68) Ascon - Deportes 7.350 ptas.
Demasiados adornos, sin cuerpo.

Open Golf
(50) Ocean - Deporte - Retirado
Un intento de Ocean poco afortunado en el mundo de la simulación del golf.

Orion Conspiracy
(36) Domark - Juego de aventura 8.400 ptas.
Domark desvela lo que va a ser el peor juego por ordenador nunca concebido.

Outpost
(84: Recomendado) Sierra On-Line - Estrategia 10.500 ptas.
Un juego soberbio. Adictivo si se posee el hardware necesario, terrible si no.

Overlord
(85: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Simulación 8.400 ptas.
Una vieja idea renovada con algunos detalles interesantes.

Pacific Strike
(80: Recomendado) Electronics Arts - Simulador de vuelo 10.500 ptas.
Mucho mejor que *Strike Commander*, pero necesita un ordenador punta tipo ninja.

Pagan: Ultima VII
(78) Electronic Arts - Juego de rol 9.450 ptas.
Sin duda alguna una relación de amor y odio con los puristas de *Ultima*.

Patriot
(45) Three Sixty pacific - Juego de guerra 9.450 ptas.
Un enfoque revolucionario y muy flojo al juego de guerra terrestre.

Perfect General 2
(82: Recomendado) Mirage Software - Juego de guerra estratética 9.450 ptas.
Juego de estrategia hexagonal para aquellos que les guste realmente los juegos de guerra intensos.

PGA 486 (CD)
(91: Clásico) Electronic Arts - Deportes 9.450 ptas.
Aspecto sobrecogedor, juego sólido, gol exquisito. Uno de los mejores para PC de lejos.

Picture Perfect Golf
(30) Empire - Simulador deportivo 9.450 ptas.
Nauseabundo, pero si desea ver fotografías digitalizadas hermosas, bien vale la pena.

Pinball Dream (CD)
(70) 21st Century - Arcade 8.400 ptas.
Ocho mesas con diseño brillante y deslizamiento suave. ¿Por qué en CD? Porque hay muchos renderings sin sentido, esta es la razón.

Pinball Dreams 2
(70) 21st Century Entertainment - Máquina del millón 4.200 ptas.
No del todo malo. Está repleto de asistentes con los que dar a la bola.

Pinball Dreams
(78) 21st Century Entertainment - Simulador de máquinas del millón 7.980 ptas.
Tan divertido como los reales, aunque un poco caro.

Pinball Fantasies
(80: Recomendado) 21st Century Entertainment - Máquina del millón 7.980 ptas.
La máquina más correcta de todas y un digno sucesor del *Pinball Dreams* original.

Pirates Gold!
(75) Microprose - Estrategia 9.450 ptas.
Tan bueno como el original. En realidad, es casi como el original.

Planet Football
(68) Infogrames - Deportes 8.400 ptas.
La Copa del Mundo produjo una secuela de lanzamientos apresurados. Este no es de los mejores.

Police Quest 4: Open Season
(78) Sierra On-Line - Aventura 8.400 ptas.
Un trabajo auténticamente de profesionales, que puedan pensar y hacer clic a la vez.

Police Quest IV - Open Season
(80: Recomendado) Sierra On-Line - Aventura 9.450 ptas.
Atmosférico y muy entretenido. Decae un poco al final.

Populous And The Promised Lands
(85: Recomendado) Hit Squad - Estrategia 3.150 ptas.
Uno de los mejores juegos nunca escrito. ¡Cómprelo!

Power Drive
(50) US Gold - 8.400 ptas.
30 puntos menos por no tener modo bijugador. Fuera *Power Drive*.

Power Game 2 (CD)
(70) Activision - Simulación 6.300 ptas.
Vale la pena si no se posee el hardware necesario para ejecutar los simuladores más recientes.

Prehistorik 2
(50) Titus - Juego de plataforma 1.680 ptas.
Un juego de plataforma muy mediano, que compite con otros juegos de oferta y poco más.

Premier Challenge
(78) T'ai Chi - Deportes 5.250 ptas.
Diseñe su propio juego. Aumente esta puntuación.

Premier Manager 2
(65) Gremlin Graphics - Deportes 7.350 ptas.
Mejor, aunque todavía demasiado obsesionado por la decoración de interiores, para mi gusto.

Premier Manager
(59) Gremlin Graphics - Deportes 6.300 ptas.
No recomendado como juego de precio alto. Sería bueno a un precio de oferta.

Prince Of Persia 2: The Shadow And The Flame
(89: Recomendado) Brøderbund - Juego de plataforma 8.400 ptas.
Opinamos que se podía haber hecho más, aunque en todo caso es muy bueno.

Prisioner of Ice
(88: Recomendado) Infogrames - Juego de aventura 9.450 ptas.
El segundo juego de la serie Cthulhu de Infogrames, y vaya también es aventura de apuntar y pulsar.

Privateer
(75) Origin - Simulador de vuelo 10.500 ptas.
A los fans de *Wing Commander* les gustará. A los de *X-Wing* no. Tan sencillo como esto.

Privateer: Righteous Fire
(80: Recomendado) Electronics Arts - Módulo 4.200 ptas.
Los fans de *Privateer* en absoluto se sentirán decepcionados con este módulo.

Project X
(76) Team 17 - Tiroteo 4.200 ptas.
Un tiroteo muy competente y un bonito título asequible económicamente.

Protostar (CD)
(80: Recomendado) Accolade - Simulador espacial 8.400 ptas.
Absorbente, bien diseñado y, si puede perdonar sus momentos flojos, le mantendrá ocupado durante siglos.

Protostar
(80: Recomendado) Tsunami - Combate y comercio espaciales 8.400 ptas.
Un juego ágil lleno de toques de distinción y buenas ideas, aunque si no tiene pacienca, no se preocupe.

Psycho Balls
(78) Codemasters - Arcade 9.450 ptas.
Máquina del millón de Codemasters. Algunas mesas bonitas. Algo de música buena. Variado.

PyroTechnia
(69) Psygnosis - Tiroteo 3D 6.300 ptas.
Un discípulo de *Doom* muy pobre el de psygnosis. No obstante, es considerablemente más barato.

Quarantine
(80: Recomendado) Gametek - 8.400 ptas.
Un combate excelente y también con un buen aspecto.

Rags To Riches
(60) Interplay - Estrategia 8.400 ptas.
Le falta emoción: poco probable que tenga una vida larga.

Railroad Tycoon Deluxe
(72) MicroProse - Estrategia 8.400 ptas.
Algo mejor que el original, aunque si no dispone del original aumente la puntuación en un 20%.

Ravenloft
(78) US Gold - Juego de rol 9.660 ptas.
Por fin SSI se ha vuelto "realista" y ha producido un RPG accesible y apto para el juego.

Realms of Arkania: Star Trail
(85: Recomendado) US Gold - RPG 9.450 ptas.
La reedición del gratamente recibido *Blade of Destiny* por fin en CD-ROM. Hip hip...

Rebel Assault
(93: Clásico) LucasArts - Tiroteo 10.500 ptas.
Es *Star Wars*. También el juego más importante hasta la fecha.

Red Hell
(60) Cyberdreams - Aventura 8.400 ptas.
Los gráficos son pobres y el sistema de control desastroso. Evítelo.

Redshift
(95: Clásico) Maris Multimedia Ltd - Interés general 18.690 ptas.
Un programa impresionante que será difícil batir.

Renegade
(75) SSI - Simulador espacial 9.450 ptas.
Un reflejo de *Tie Fighter/Wing Commander* de SSI en glorioso SVGA. Un juego de guerra espacial sorprendentemente apto para el juego.

Retribution
(45) Gremlin Interactive - 8.400 ptas.
No solamente es un tiroteo por debajo de la media, sino que también es pretencioso.

Return Of The Phantom
(73) MicroProse - Aventura 9.450 ptas.
Una atmósfera deliciosa y dirigido a los principiantes, pero un poco corto y un precio difícil de justificar.

Return To Zork (CD)
(90: Clásico) Activision - Aventura 10.500 ptas.
Malas noticias para los puristas de las aventuras en texto convencidos de que *Zork* era sagrado. ¡Ja!

Return To Zork
(90: Clásico) Activision - Aventura 9.660 ptas.
Un juego de aventuras muy imaginativo y disfrutable que incluye algunos detalles muy inteligentes.

Reunion
(80: Recomendado) Grandslam - Estrategia Sin confirmar
Reunion posee algo para todo el mundo.

Ringworld (CD)
(82: Recomendado) Tsunami - Aventura 8.400 ptas.
Una alternativa a tenerlo en disco; ¡nada más!





(Izquierda) *Alone in the Dark 3*: Más Carnbys, telarañas, asesinatos, misterios y mutilaciones.

(más a la izquierda) *Command & Conquer.Cannon Fodder* se encuentra con *Dune 2.*

Rise of the Robots
(88: Recomendado) Mirage - Pugilato 9.450 ptas.
Seguramente el mejor pugilato para PC de lejos, con algunos sprites excelentemente renderizados.

Rise of the Triad
(82: Clásico) US Gold y PD Selections - Aventura 8.400 ptas.
Algunos lo aman, otros lo odian, pero para los *Doomeros*, uno de los mejores.

Robinson's Requiem
(85: Recomendado) Daze Marketing - Juego de rol 8.400 ptas.
Es *un* "simulador de supervivencia" adictivo y muy original, aunque, desgraciadamente, con algunos fallos irritantes.

Rules Of Engagement 2
(91: Clásico) Impressions - Estrategia 9.450 ptas.
Un juego de gran profundidad y complejidad.

Sabre Team
(60) Krisalis - Estrategia 6.300 ptas.
Todo esto ya se ha hecho antes, y mucho mejor también.

Sam And Max Hit The Road
(93: Clásico) US Gold - Aventura 9.660 ptas.
Brillantemente original y muy cómico.

Scottish Open Golf
(60) Core Design - Simulador deportivo 8.400 ptas.
Por fin Core Design lanza su golf virtual 3D. Hay algunos elementos buenos, y algunos no tanto. No obstante, los segundos decantan la balanza.

Seal Team
(77) Electronics Arts - Tiroteo/Estrategia 9.450 ptas.
Me imagino que el guión debió ser fabuloso. Sin embargo, al pasarlo a código, parece como si algo se hubiera dejado atrás.

Seawolf
(83: Recomendado) Electronics Arts - Simulación 9.450 ptas.
Un simulador submarino muy atmósferico con un interfaz de control del demonio.

Sensible Soccer
(70) Renegade - Deportes 7.350 ptas.
El mejor juego de fútbol para el PC, aunque no tan bueno como debería haber sido.

Shadow Of Darkness
(80: Recomendado) Sierra On-Line - Aventura 8.400 ptas.
Un argumento atractivo, pero escenas de batalla insulsas.

Shadow Of The Comet (CD)
(88: Recomendado) Infogrames - Aventura 8.400 ptas.
Un remozado valioso de un gran juego, pero todavia demasiado idiosincrático.

Shadowcaster
(66) Electronic Arts Juego de rol 9.450 ptas.
Ni *Wolfenstein* ni *Underworld*. Ni tampoco en medio.

Shadowcaster
(70) Electronic Arts - Juego de rol 8.400 ptas.
Mejoras considerables respecto al CD, pero la acción sigue siendo la misma.

Shadowlands
(65) Hit Squad - Juego de rol 2.730 ptas.
Para los adictos a los RPG.

Shangai II: Dragon's Eye
(88: Recomendado) Activision - Puzzle 6.300 ptas.
Puzzles a manta en esta excelente incorporación a la gama bastante mediocre de juegos disponibles actualmente para Windows.

Sherlock Holmes - The Case Of The Serrated Scalpel
(48) Electronics Arts - Aventura 10.500 ptas.
Elemental, querido Watson...y éste es el problema.

Silverload
(7) Millenium/Psygnosis - Juego de aventura 8.400 ptas.
Millenium y Psygnosis se alían para producir una aventura que es auténticamente espantosa.

Sim City 2000
(92: Clásico) Maxis - Estrategia 8.400 ptas.
Juego brillante que incentiva extremadamente la retentiva.

Sim City Classic
(70) Hit Squad - Estrategia 3.570 ptas.
Todavía un gran juego, pero primero mire *Sim City 2000*.

Sim City Enhanced
(82: Recomendado) Interplay - Estrategia 10.500 ptas.
Sim City es un juego excelente, pero este precio es muy caro por unas cuantas mejoras.

Sim Farm
(79) Maxis - Estrategia 7.350 ptas.
Bastante bueno si le gustan las granjas, pero no tan bueno como *Sim City*.

Sim Tower
(70) Maxis - Juego de estrategia 8.400 ptas.
Sim City visto por el lado de las torres, aunque no tan adictivo, y la presentación es mala.

Sim Town
(81: Recomendado) maxis - Simulación 6.300 ptas.
Divertido y educativo a partes iguales. Pero es más, podemos hacer que la gente refunfuñe cuando sea pisoteada.

SimLife For Windows
(69) Virgin Interactive Entertainment - Estrategia 7.560 ptas.
Si le gusta *SimEarth*...Divertido, pero no para siempre.

Simon The Sorcerer (CD)
(89: Recomendado) Adventuresoft UK Ltd - Aventura 9.450 ptas.
Una aventura ingeniosa con excelentes elementos de conversación.

Simon the Sorcerer 2
(84: Recomendado) Adventure Soft (UK) - Juego de aventura 9.450 ptas.
Simon regresa con DMs y pelo largo. Aunque Chris Barrie no haya hecho las voces esta vez, sigue siendo una aventura parlanchina admirable.

Simon The Sorcerer
(86: Recomendado) Adventuresoft UK Ltd - Aventura 8.400 ptas.
Por fin una respuesta inglesa a las aventuras americanas medianas. Recomendado.

Sleepwalker
(45) Hit Squad - Juego de plataforma 2.100 ptas.
Plataforma de tercera clase. Manténgase alejado de él.

Slipstreams 5000
(88: Recomendado) Gremlin Int. - Arcade/Tiroteo 8.400 ptas.
Un producto rápido, de tiros, de carreras y de tres dimensiones de Gremlin. Materia espléndida, y mejor que los juegos de carreras aburridas y en círculos.

Soccer Kid
(30) Krisalis - Juego de plataforma 6.300 ptas.
Si busca un juego de plataforma con acción, compre otro.

Solitaire's Journey
(87) Mirage - Puzzle 9.450 ptas.
Lo más parecido al Paraíso que encontrarán los fans del solitario.

Space Hulk
(87: Recomendado) Electronics Arts - Estrategia 8.400 ptas.
Todavía un juego tremendo, pero no tan bueno como la versión en disco.

Space Hulk
(90: Clásico) Electronics Arts - Estrategia 9.450 ptas.
Muerte, destrucción, sangre, entrañas, tensión, miedo y un condenado buen juego.

Space Legends
(75) Empire - Compilación 7.350 ptas.
Al menos gustará dos o tres.

Space Quest 6
(70) Sierra - Juego de aventura 9.450 ptas.
Aventura vulgar completamente desprovista de humor. ¡A los fans de *Space Quest* les encantará!

Space Simulator
(75) Microsoft - Simulador 8.400 ptas.
Una gran simulación de la conquista humana del espacio, un poco demasiado ambigua por su propio bien.

Spaceship Warlock
(70) Reactor/Ubisoft - Aventura 9.450 ptas.
Muy ágil, muy pulcro. Su acción es un poco limitada pero en todo momento divertida.

Speed Racer
(49) Accolade - Carreras 8.400 ptas.
Buena introducción, lamentable el resto.

Star Crusader
(60) Gametech - Tiroteo 8.400 ptas.
Básicamente es un pobre *Wing Commander* con algunos buenos detalles CD.

Star Trek: 25th Anniversariy
(86: Recomendado) Interplay - Aventura 10.500 ptas.
Un juego valiente que va hasta donde ya se ha estado antes, aunque esta vez con más vocación.

Star Trek: Judgement Rites
(79) Interplay - Aventura 9.450 ptas.
Las historias son poéticas y la variedad del juego es "fascinante", pero no es el mejor simulador de vuelo ni el mejor juego de aventuras.

Star Trek: TNG - "A Final Unity"
(94: Clásico) MicroProse - Aventura 10.500 ptas.
Sí, quizás tenga un título largo y ridículo, aunque sin duda alguna es el mejor juego que puede lucir *Star Trek* en su título.

Starblade
(22) Silmarils - Combate y comercio espaciales 2.100 ptas.
Se cuelga a menudo, pero ¿por qué preocuparse?

Starlord
(70) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Podría haber sido excelente. Podría. ¡Lástima!

Steel Thunder
(60) Hit Squad - Arcade 2.730 ptas.
Razonablemente divertido, pero no uno al que se regrese.

Street Fighter II
(81: Recomendado) US Gold - Pugilato - 6.300 ptas.
Adictivo y violento, aunque en cuarentena mientras no se posea un teclado de juegos.

Strike Commander (CD)
(86: Recomendado) Electronics Arts - Simulador de vuelo 10.500 ptas.
Simulador de vuelo superior, pero se necesita un hardware a la misma altura.

Strike Commander: Tactical Operations
(80: Recomendado) Origin - Simulador de vuelo 4.200 ptas.
Esencial si pretende sacar el máximo de *Strike Commander*.

Strike Fleet
(75) Hit Squad - Juego de guerra 3.150 ptas.
Una adicción profunda a la simulación naval.

Strike Quad
(25) Empire - Estrategia 8.400 ptas.
Limítese a girar la página y a disfrutar de la vida, ¿de acuerdo?

Striker 95
(62) Time Warner - Simulador deportivo 7.350 ptas.
Juego de fútbol que parece realmente fabuloso, pero que no llega a dar la nota con su acción.

Striker
(55) Elite - Deportes 6.300 ptas.
Otra pena Paul Bodin del mundo de los juegos deportivos.

Stronghold
(80: Recomendado) SSI - Estrategia 7.560 ptas.
Extremadamente adictivo, incluso si mantiene la serenidad ante D&D_.

Subwar 2050
(88: Recomendado) MicroProse - Simulación 9.450 ptas.
Seguramente la simulación más "divertida" que ha producido MicroProse.

Summer Challenge & Winter Challenge
(80: Recomendado) Accolade - Deportes 4.200 ptas.
Buena compilación, buena inversión.

Summer Challenge
(73) Hit Squad - Deportes 2.730 ptas.
Un juego no demasiado malo desde el punto de la simulación de deportes, y fácil de tratar con él, pero ¿realmente quiere otro simulador deportivo?

Super Frog
(40) Team 17 - Plataforma 4.200 ptas.
Un juego de plataforma con una rana en él...de acuerdo.

Super Ski II
(20) Microids - Deportes 2.100 ptas.
Juego de esquí triste y pobre.

Super Space Invaders
(75) Hit Squad - Arcade 2.100 ptas.
Un recuerdo del pasado por menos de una ronda de copas.

Super Streetfighter II Turbo
(90: Clásico) Gametek - Pugilato 8.400 ptas.
Otro juego con nombre largo. *SSFII Turbo* de Gametek es una de las mejores conversiones arcade nunca vistas en el PC.

SuperKarts
(82: Recomendado) Virgin - Acción Sin confirmar
La mayor diversión que se puede tener con las posaderas a un palmo del suelo, llevando un casco ruinoso y vestido con pieles de colores brillantes.

Syndicate (CD)
(92: Clásico) Electronic Arts - Estrategia 8.400 ptas.
Vaya juego. Vaya oferta.

Syndicate
(90: Clásico) Electronics Arts - Estrategia 9.450 ptas.
Increíblemente violento, completamente inmoral y brillantemente divertido.

System Shock
(95: Clásico) EA/Origin - RPG 9.450 ptas.
Un RPG ciberpunk para mojarse los pantalones. Dios salve *System Shock*, ya que será rey (hasta que salga *System Shock II*, por supuesto).

T2
(80: Recomendado) Virgin Interactive Entertainment - Arcade 6.300 ptas.
Sin sentido, caótico y muy adictivo.

Tactical Manager
(75) Black Legend - Deportes 7.350 ptas.
Un interesante compendio de tácticas, con varias buenas ideas.

Tank Commander
(60) Domark - Simulación 8.400 ptas.
Un juego de tanques al estilo de oferta a precio normal. Si tiene más dinero que sentido común, ¡lo adorará!

Terminal Velocity
(80: Recomendado) US Gold - Tiroteo 9.450 ptas.
Un buen motor 3D, llevando un par de "pantalones de juego" poco originales y poco adictivos.

TFX
(80: Recomendado) Ocean - Simulación 9.450 ptas.
Gran juego con adornos totalmente supérfluos.

The 7th Guest
(60) Virgin Interactive Entartainment - Aventura 9.450 ptas. (CD)
Técnicamente bien, aunque su acción es decepcionante y floja.

The Blue And The Gray
(78) Impressions - Juego de guerra 8.400 ptas.
Los sangrientos dedicados lo encontrarán simple, pero es un gran juego de guerra con una profundidad oculta y una aptitud de juego a largo plazo.

The Complete UMS
(58) Mirage - Estrategia 9.450 ptas.
Los dos clásicos en su día, los dos juegos *UMS* que son demasiado largos para que lleguen a excitar, excepto acaso los más entusiastas.

The Cycles
(55) Hit Squad - Deportes 2..730 ptas.
Un viejo triste, con precio hinchado y potencia mermada, al pasado.

The Even More Incredible Machine
(89: Recomendado) Dynamix - 8.400 ptas.
Si nunca ha jugado con *The Incredible Machine* ahora es la ocasión. ¿A qué espera?

The Horde
(87: Recomendado) US Gold - Estrategia/Arcade 9.450 ptas.
No es un concepto original, aunque extremadamente bien implementado.

The Immortal
(70) Hit Squad - Juego de rol 3.150 ptas.
Ocupará al menos cuatro domingos de juego.

The Incredible Toons
(82: Recomandado) Dynamix - Puzzle 8.400 ptas.
Simplón, estúpido y muy adictivo.

The Laberynth Of Time
(89: Recomendado) Electronics Arts - Aventura 8.400 ptas.
Hermoso, seductor, algo lento y un poco barroco. Toda una aventura bastante soberbia.

The Lawnmowner Man
(77) Sales Curve Interactive - Arcade 11.550 ptas.
Presentado excelentemente. Con una acción algo más compleja hubiera estado recomendado sin reservas.

The Lost Vikings
(80: Recomendado) Interplay - Arcade 7.350 ptas.
Un excelente juego puzzle/plataforma/arcade (escoja Ud. mismo, no podemos perder el tiempo)

The Patrician (CD)
(70) Daze Marketing - Estrategia 8.400 ptas.
Un buen juego en disco, algo mejor en CD.

The Patrician
(65) Daze Marketing - Simulador comercial 7.350 ptas.
Desesperado para un juego comercial ambientado en la Liga Hanseática pero, ¿cuál saldría perdiendo? No mire más.

The Red Crystal
(43) Mirage - Juego de rol 9.450 ptas.
No pida a sus amigos jugar con él si no quiere perderlos.

The Rock'N'Roll Years - The 50's
(70) Supervision - Interés general 5.250 ptas.
Útil para los amantes de la "música de los 50" o como consulta, aunque dudamos que le ponga a bailar.

The Settlers
(89: Recomendado) Blue Byte - Estrategia 8.400 ptas.
Un juego condenadamente fino y satisfactorio.

The Silver Seed (Ultima VII Add-On Disk)
(50) origin - Juego de rol 4.200 ptas.
Una adición sin sentido a un juego brillante. Uno sólo puede dirigirse a Origin y preguntar "¿Por qué?".

The Terminator Rampage
(75) Bethesda Softworks - Arcade 8.400 ptas.
Correcto, pero después de haber visto *Doom* se reirá delante de *Rampage* y le sabrá a poco.

Theatre Of Death
(35) Psygnosis - Arcade/Estrategia 7.350 ptas.
Una imitación medianamente mala de un juego medianamente bueno.

Theatre Of War
(70) Hit Squad - Estrategia 2.730 ptas.
Un excelente juego de estrategia, y muy atractivo.

Theme Park
(93: Clásico) Electronic Arts - Estrategia 9.450 ptas.
Un simulador de "negocios" muy ingenioso que es muy, muy, muy divertido todo el rato. Hip hip Hurra por Bullfrog.

Ticonderoga
(78) Mindscape - Estrategia naval 9.450 ptas.
Un nombre tonto, pero un juego de estrategia naval muy refinada. Gráficos encantadores y elementos CD espléndidos.

TIE Fighter
(94: Clásico) Virgin Interactive Entertainment - Simulador espacial 10.500 ptas.
Calidad salvaje e indisoluta. Regálese una copia.

TIE Fighter: Defender of the Empire
(73) LucasArts - Espacio/Acción 4.200 ptas.
Dos misiones nuevas y una nave nueva. ¿Con qué nos sorprenderán luego?

Tom Landry Strategic Football
(75) Merit Software - Deportes 9.450 ptas.
Un simulador de fútbol americano estratégico y muy bueno, que podría haber involucrado más al jugador.

Tornado
(93: Clásico) Digital Integration - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Cuanto más se juega, más profundo se torna; se llega a necesitar un batiscafo. No para principiantes.

Total Carnage
(74) ICE - Tiroteo 5.880 ptas.
Una buena diversión desafiante y una conversión más que competente de la máquina arcade original.

Transport Tycoon
(94: Clásico) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Uno de los mejores juegos de estrategia, y una reedición más que valiosa de *Railroad Tycoon.*

Troddlers
(79) SCI - Juego de puzzle 6.300 ptas.
No del todo mal, pero le faltan demasiadas cosas del resto de juegos para ser un clásico.

UFO Enemy Unknown
(93: Clásico) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Diseño brillante, perfectamente implementado y totalmente absorbente.

UFO
(93: Clásico) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
Un juego de estrategia increíblemente adictivo.

Ultimate Body Blows
(78) Team 17 - Pugilato 6.300 ptas.
Una conversión Amiga procedente de Team 17. No se enoje con ello, realmente es bastante bueno.

Ultimate Doom
(90: Clásico) GT Interactive - Tiroteo 6.300 ptas.
El *Doom* original reempaquetado con episodios adicionales. ¿Es otro clásico, o simplemente un retoño colosal?

Under A Killing Moon
US Gold - Aventura 12.600 ptas.
Los cerdos pueden volar. Las películas interactivas existen. O casi.

Unnecessary Roughness
(66) Accolade - Deportes 8.400 ptas.
Bastante correcto. Tan bueno como la mayoría de simuladores futbolísticos americanos.

US Marine Fighters
(92: Clásico) Electronics Arts - Simulador de vuelo 4.200 ptas.
Absolutamente brillante. La única cosa que evitó que le otorgásemos un 100 fue su falta de opción en red.

US Navy Fighters
(90: Clásico) Electronic Arts - 9.450 ptas.
Si fuera multijugador, le daría un 100. Pero no lo es, así que no lo haré.

V For Victory - Market Garden
(82: Recomendado) Three-Sixty Pacific - Juego de guerra 7.350 ptas.
¿Quién se acuerda de los tableros, casillas y contadores, cuando se tiene un juego como éste?

V For Victory 4: Gold-Juno-Sword
(78) Three-Sixty Pacific 7.350 ptas.
Sigue siendo el mejor sistema de juegos de guerra por ordenador, aunque necesita un empuje.

VGA Planes
(70) PAW PBM - Juego de rol 5.250 ptas.
Un juego de rol bastante interesante que lleva algún tiempo aprender, aunque la espera vale la pena.

Virtua Chess
(85: Clásico) Titus - Estrategia 9.450 ptas.
Ajedrez SVGA 3D elegante de Titus, Francia. Este tiene un aspecto distinto y una masa cerebral bastarda de ninja.

Virtual Pool
(91: Clásico) Interplay - Simulador deportivo 9.450 ptas.
Acción y gráficos 3D soberbios, con una opción multijugador en red. Casi tan real como el juego a billar auténtico.

Vortex
(80: Recomendado) Warner Interactive - Película interactiva 8.400 ptas.
Es una película interactiva. No, un juego. Es una película interactiva. No, un juego. ¡Arrrghhh!

Voyeur
(40) Interplay - Aventura 8.400 ptas.
No tan perverso como la gente piensa. Sí, hay sostenes y ligueros, pero ningún desnudo ni ninguna escabrosidad (bueno, no mucha, al menos para satisfacer el equipo masculino de *PC Zone*).

Walls Of Rome
(74) Digital Integration - Estrategia 3.570 ptas.
Buena diversión, aunque ligera.

War In The Gulf
(81: Recomendado) Empire . Juego de guerra 7.350 ptas.
Otro gran conjunto de misiones sedientas de sangre para uno de los simuladores de batallas 3D más apto para el juego nunca escrito.

Warcraft
(75) Interplay - 8.400 ptas.
Un juego de estrategia bueno, sencillo y adictivo.

Warriors
(85: Clásico) Mindscape - Pugilato 8.400 ptas.
¿Qué, otro pugilato? Cualquiera diría que hay un déficit de ellos, o algo parecido.

Washington DC Scenery
(85: Recomendado) Supervision - Módulo de simulador de vuelo 8.400 ptas.
Uno de los mejores módulos para simuladores de vuelo hasta la fecha.

When Two Worlds War
(63) Impressions - Juego de guerra 7.350 ptas.
Un intento poco atractivo de juego de guerra estratégico que no logra aportar nada, ni siquiera emoción. Que nos den unos dados...

Where In Space Is Carmen Sandiego?
(85: Recomendado) Electronics Arts - Eduentretenimiento 8.400 ptas.
Educativo, divertido y muy recomendado.

Wing Commander 3
(62) Electronic Arts - Simulador de vuelo 12.600 ptas.
Cuatro millones de dólares, Luke Skywalker y una actriz famosa del porno: definitivamente una situación potencialmente interesante, si es que hay alguna.

Wing ommander Academy
(60) Origin - Simulador de vuelo 4.200 ptas.
Solamente de valor para los adictos al combate *Wing Commander.*

Wing Commander: Armada
(76) Electronic Arts - Simulador de vuelo 9.450 ptas.
Montones de buenas ideas puestas juntas, aunque demasiado revueltas.

Wings of Glory
(78) Electronic Arts - Simulador de vuelo Sin confirmar
Descorchado mientras Origin alcanza los cielos para dar batalla con el Hun, compañeros cobardes con bigotes y cualquier otro simulador de vuelo de la PGM creado.

Winter Olympics
(64) US Gold - Deportes 9.030 ptas.
Tiene sus momentos, pero seguramente jugará con él unas pocas horas, y no volverá a cogerlo antes de un año, si es que está muy aburrido.

Wizard.
(73) Psygnosis - Juego de rol 9.450 ptas.
Un buen paso adelante en la tierra de los RPG.

Wmbley Rugby league
(66) Audiogenic - Deportes 6.300 ptas.
Logra ser una mejora aceptable sobre juegos de rugby anteriores.

Wolfpack
(60) Optima - Estrategia 6.300 ptas.
Decepcionantemente mediano.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth
(75) Sierra - Aventura 8.400 ptas.
Una aventura extraña de Sierra. Una aventura maravillosamente decepcionante con una sensación de comic.

World Class Rugby
(60) Audiogenic - Deportes 3.150 ptas.
Realmente no vale la pena el temblor.

World Cup Challenge
(48) Winsport - Deportes 6.300 ptas.
Decepcionante, absurdamente devorador de RAM y limitado en su vida de juego.

World Cup USA '94
(78) US Gold - Deportes 6.930 ptas.
Buenas prestaciones; división de opiniones acerca de la acción.

World War Two: Battles Of The South Pacific
(62) Mirage - Estrategia/Acción 9.450 ptas.
Innovadora mezcla de estrategia naval y acción. El juego no llega a la expectativa creada.

Worlds Of legend
(73) Mindscape - Juego de rol 5.460 ptas.
Perfectamente razonable, aunque más bien un RPG de fantasía pasado de moda.

WWF Wrestlemania
(58) Hit Squad - Deportes 2.100 ptas.
Un pugilato bastante limitado, muy inferior a la versión en consola.

X-COM
(94: Clásico) MicroProse - Estrategia 9.450 ptas.
El primer *X-COM* fue absolutamente brillante. Esta reedición es todavía mejor.

Zool 2
(82: Recomendado) Millenium - Plataforma 7.350 ptas.
Como se dice, si le gusta *Zool*, le gustará éste.



¡GANE, GANE, GANE!

En línea con nuestro tema de portada, dedicada al mejor simulador de vuelo en el mercado, nos complace ofrecer a nuestros afortunados lectores la posibilidad de ganar uno de los cuatro maravillosos joystick SIDE WINDER 3D PRO, que MICROSOFT, amablemente, ha ofrecido a PCZONE. Para conseguirlo sólo le pedimos que conteste a nuestras dos sencillas preguntas para *juegoadictos.* Sus, seguro correctas, respuestas le otorgarán el privilegio de acceder al sorteo de estas cuatro palancas de juego que le aportarán la velocidad, la precisión, y la fiabilidad necesarias para poder desafiar y ganar en sus juegos favoritos en MSDOS y Windows. Y además, este joystick también tiene la capacidad de ofrecerle una visión panorámica, controlando un tercer grado de movimiento, y la posibilidad de girar el mando para cambiar instantáneamente su punto de referencia.

Para tener muy pronto entre sus manos esta maravilla, simplemente conteste a las preguntas publicadas en esta misma página, y envíenos las respuestas, junto a sus datos personales, en una tarjeta postal, indicando claramente Para la sección de concurso, a Revista PCZONE, Ediciones Zinco Multimedia, S.A.; C/. Conde Borrell, 208, segunda planta; 08029 Barcelona. Aceptaremos todas las tarjetas que lleguen antes del día 25 de diciembre.
(las targetas que no llegen en este plazo quedarán fuera de concurso).

NORMAS En el sorteo puede participar cualquier lector que no esté ni profesionalmente relacionado con la editorial, ni sea colaborador de esta revista. El concurso también está cerrado para familares directos o indirectos de los anteriores. No existen premios alternativos. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos, o por deterioro de las tarjetas postales.Los nombres de los ganadores se publicarán en la revista, dos números después al correspondiente al sorteo. Los ganadores recibirán su premio por correo.
Sólo se admite una tarjeta de respuesta por participante.
(La participación en el concurso implica la aceptación de todas las normas expuestas anteriormente.)

LAS PREGUNTAS DEL MES

1. ¿En qué avión se basa el nuevo juego de DID?
a) Eurofighter 2000 b) F-22 c) Tornado

2. ¿Cómo se llamaba el antecedente de EF2000?
a) PDQ b) TFX c) RGB



¡A LA VENTA EL NÚMERO 12!

TODO CD-ROM, TODO PC

¡650 MB del mejor software y los Top 10 del shareware!

La revista europea de multimedia más vendida para Windows y DOS

Guía CD-ROM

Edición española de CD-ROM Today-UK

Número 12 — 975 ptas.

Este mes sorteamos: 6 CDs "Cómo funcionan las cosas" 6 CDs "Enciclopedia de la ciencia"

¡Juegos!

Los mejores del momento y para todos los gustos

Diccionario en CD

Analizamos el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua

CD-ROM de formato dual con software para Windows y DOS

Guía Disco CD-ROM

Edición española de CD-ROM Today-UK

Cada mes los Top 10 del shareware, los mejores programas, demos en castellano...

Los 40 candidatos a los premios GUIA CD-ROM

Guía CD-ROM

Edición española de CD-ROM Today-UK

Top 40

Recomendado

Los mejores CD-ROMs del año

Este mes sorteamos 6 CD-ROMs de Enciclopedia de la ciencia y 6 más de ¿Cómo funcionan las cosas? Dos títulos de Zeta Multimedia.

ESTE MES:

APRENDA INGLÉS CON FACILIDAD

CD-ROMs para cualquier nivel.

APOLLO XIII

¿Qué pasó en el Apollo XIII? Dos CD-ROMs desvelan las incógnitas

EL AUTOBÚS MÁGICO

Una aventura por el Sistema Solar para los más pequeños.

MAGIC CARPET

Segunda entrega del juego que se ha convertido en un clásico.

En este número regalamos los mejores

TOP 40

En el CD-ROM: Pruebe la demo de Zoop o viaje por el río Amazonas.

De la primera a la última página, y todo el contenido del CD-ROM están dedicados a los usuarios de PC's (DOS+Windows).

Educa | Informa | Entretiene

PROCESADOR DE TEXTOS



El viejo Culkous sigue haciéndose querer por toda la nación, aunque hemos comprobado que ya hay mucha gente del extranjero que empieza a escribirnos cartas. Desfóguese con nosotros......

Escriba a PC Zone

Hay muchas formas de hacer llegar sus deliciosos garabatos a **PC ZONE**. Puede utilizar tanto el método tradicional, llamado a menudo correo-caracol por los tecnócratas pretenciosos de este mundo...

Cartas
PC ZONE
Zinco Multimedia

O bien ser moderno, cyber y vanguardista, y hacer una locura ***e-mail...***
CompuServe: PC ZONE 100142,2152
CIX: PCZONE@CIX.compulink.co.uK

Sociedad Moderna de Infiltrados Culky

Muy bien. Aquí Gavster, de Londres. Yo y mis compañeros estábamos viendo el último vídeo del viejo Culkous, e hicimos planes para tener algo parecido al tanque rojo de Culkous, ¿no? Sólo la lanzadera de cohetes. Para divertirnos un poco. Primero de todo era el coche, y luego la confianza del señor Gavster en que usted nos mandara los diagramas, el material, el equipo y todo el resto para construir uno en mi Corsa rojo. ¿Qué piensa de todo ello? Va a ser muy divertido, ¿no?

Gavin Clark, Soth Kensington, Londres

Muy bien, compañero, realmente es muy fácil. Si quiere algo parecido al tanque del viejo Culky, todo lo que necesita es un poco de plástico ondulado y un par de tuberías. Luego basta con pegar los cohetes a las tuberías, y empieza la diversión. El viejo Gavster seguramente querrá tener cohetes con mechas largas, ya que puede haber problemas si explotan antes de lo esperado. En cualquier caso, coser y cantar.

Comandar sin conquistar

Cuando vi el análisis de *Command & Conquer* hace unos meses, pensé *quiero éste*, pero al llamar a mi distribuidor habitual me dijo que no saldría hasta el 29 de junio. Pasaron los días y el día 29 volví a llamar a la tienda, para encontrarme con que ahora el juego no estaría disponible hasta finales de agosto.

¿Por qué **PC ZONE** analizó el juego tan pronto? Está claro que todavía no está acabado, y el análisis hace tanto tiempo que se hizo que cuando la gente lo vea en las tiendas ya no se acordarán para nada de él.

Simon Montalent, Ewell, Surrey

Desgraciadamente, Command & Conquer *se ha enrolado en este club adorable... la banda de los total, definitiva y ridículamente tardones. Cuando analizamos este juego a primeros de este año, se nos dio a entender que estaba prácticamente acabado. El código del juego se suponía que estaba completo, y solamente necesitaba unos retoques de última hora a efectos cosméticos. Pero... no estamos seguros de lo que ha sucedido desde entonces. Este juego realmente nos encantó (de ahí la portada y la puntuación), y hemos estado intentando hacernos con una copia para poder jugar un poco más con él. No obstante, cada vez que llamamos a Virgin Interactive parece que el* juego *no está del todo listo. Esperemos que haya salido a primeros de septiembre, pero repetimos que pensábamos que saldría en julio.*

El regreso del esquizo extranjero

Hace siglos que no recibimos ninguna carta realmente buena u original, pero ahora todo regresa a la normalidad. Ésta es extraña, mal redactada y es la primera vez que tenemos noticias de él. Como siempre, publicamos íntegramente la carta para no desvirtuar sus elementos cómicos. Disfruten...

Ya he escrito antes, pero siempre fui ignorado, por qué: porque era demasiado amable y les adulaba mucho, ya que así lo pedían. Es una persona un poco pretenciosa, que cree que es divertida y liga mucho, bien tiene todo el derecho a esta clase de alegría (olvide el sexo).

En cualquier caso, quiero decir que no me gusta el nuevo estilo. Es terrible, ¿no es hora de cambiar o mejor incrementar los productos cubiertos en vez de cambiar la maquetación? Digan más cosas de Internet, den más información de los gazapos de los juegos (realmente odio los gazapos), y qué hacer con ellos, a quien dar una patada en la bola

! Y más competiciones abiertas a todos los lectores, que son muy racistas. Quiero regalos.

Y otra cosa, los análisis de los juegos son subjetivos; ejemplo, no me gustó *Theme Park*, es inmundo cuando salen las armas.

Admito que sois los mejores. No soy gay pero os quiero mucho.

Gunter van Dijik, Berlare

Gracias a Dios. Justo cuando pensábamos que la página de cartas se estaba tornando demasiado sensible, nos encontramos con ésta. Nos hace recuperar la fe en la humanidad cuando recibimos una carta de alguien que posee un evidente conocimiento de la realidad. Gracias Gunter, gracias.



Sexy Suzy

Ésta es la primera vez que me siento empujado a descalificar *Sexy Suzy*, tirarla a la papelera y escribir una carta. ¿La razón? *Bits and PCs*, o más bien la falta de ella. ¿Dónde ha ido a parar? Y más impor-

tante todavía, ¿por qué se ha ido? Seguro, tener una aparición regular en Internet es una buena idea, pero la vasta mayoría de nosotros no tenemos acceso a este condenado bicho. Por otro lado, he resuelto muchos problemas siguiendo el consejo impreso en las páginas de *Bits and PCs*. En particular los recuadros *Qué es con...* eran muy informativos. Oh Dios, ¿significa esto que soy un tipo tecno? No lo soy, ¿saben?...Tengo una novia. *Suzy*. Y, esto... alguien me pidió el otro día un intercambio, ya que es un buen amigo.

Graham Richardson, Nazeing, Essex

Hemos ampliado la cobertura en línea de la revista porque hemos llegado a la conclusión que cada vez más y más lectores están interesados tanto en bajar archivos como jugar con juegos en línea (Doom principalmente).

En cuanto a Bits and PCs, bien ... para ser francos, no era demasiado popular. El número de cartas que recibimos cada mes de gente que nos pide asistencia técnica es claramente inferior al de las cartas normales (por decir algo). Una de las razones por la que hemos ampliado la sección Procesador de Textos es que de este modo podíamos conseguir: a) reflejar la gran cantidad de correo que recibimos; y b) cubrirlo todo, desde amenazas de muerte de franceses desquiciados (y tendemos a recibir muchas...no puede ni imaginar la cantidad de porquería que manda la gente estos días) hasta ayuda técnica. Si hay gente que sigue queriendo ayuda sobre configuraciones o problemas de hardware, estamos preparados para ofrecerla.

¡Ah! ¡Hemos sido descubiertos!

El otro día descubrí un objeto extraño, un número viejo de *Zero*. Me estaba preguntando qué había sucedido con dicha revista, cuando al pasar sus páginas, ¡cielos!, ahí estaban David McCandless, Amaya Lopez, Paul Lakin y Duncan MacDonald. ¡Qué raro!

No sé nada respecto a lavabos en *Doom*, pero sí estoy seguro de que hay un cierto número de meódromos en *Dark Forces*, y todos ellos manchados de orina.

Jon (se niega a escribir el apellido), Worksop

Sí, toda la gente que menciona trabajó en Zero, y sí, todos ellos ahora trabajan para **PC ZONE** *de vez en cuando. Además, nuestro director, Tim Pounting, también lo era de Zero.*

¿La razón de ello? Zero la publicaba Dennis Publishing, y fue la precursora de **PC ZONE**. *Sorpresa total y definitiva.*



(Izquierda) Y aquí está el llamamiento *salvad a Percy el Pingüino* de **PC ZONE.** Manden sus donativos a las direcciones habitualeS.

La esquina del pingüino

Impriman esto en la revista, o el pingüino (arriba a la derecha) sufrirá las consecuencias.

Briggsy, Quarter

No es demasiado original... pero el hecho de que no se trate de un perro ni de un gato, sino de un pingüino, tiene cierto encanto. Buen intento.

¿Quiere chips con esto?

Maldita Intel. Cada vez que he vaciado el calcetín para tener el chip más reciente, como algún 786 o cosas por el estilo, decide retirar la serie y crear una nueva gama. No me importaría si esto significara que hay la posibilidad de adquirir un procesador más potente, pero ¡ah, no!, ellos van y retiran de producción los existentes. ¿Qué ha pasado con tanto alboroto acerca del 486 de 400MHz? Sólo Dios sabe con qué nos sorprenderá Intel ahora. Quizás una CPU de usar y tirar, una que tenga que ser retirada cuando al cabo de un año la gama vuelva a cambiar. Lo siento, de hecho ya ha sido cambiada.

¿Y el Pentium, qué? ¿Cuánto tardará en ser obsoleto? Mmm, calculo que unos cinco minutos. ¿Y se podrá enchufar un P6 en una base de Pentium? ¿Quién sabe?

Al menos está el Plug'n'Play... ¿no? ¿No es bonito que Intel intente hacer la vida más agradable? Sí, cierto. Se aseguró de que todo lo que pudiésemos utilizar fuera una máquina PCI, pero solamente después de que todo el mundo tuviera una máquina VESA.

Me parece absolutamente ridículo que la tecnología esté obsoleta en el mismo instante que se adquiere.

¿Alguien quiere comprar un 486DX2 en buen estado, muy bien cuidado por su propietario?

Matthew Roby, Withstable, Kent

Es cierto que visto retrospectivamente, los últimos años han sido algo confusos en cuanto a tecnologías de PC, pero ahora se empieza a vislumbrar una estructura básica a la cual se adherirá todo el mundo. Uno de los mayores problemas ha sido que, debido a la filosofía arquitectura abierta del PC, no ha existido ningún organismo regulador que dictara estándares. El único factor que ha dictado realmente alguna clase de estándar ha sido el mercado. Ahora todo va a cambiar. Los dos representantes más poderosos de esta industria, Intel y Microsoft, han fijado una serie de estándares, como Plug'n'Play, PCI, Windows 95, WinG, etcétera, así como también tienen en fase de desarrollo estándares futuros, como el estándar gráfico GLINT, previsto que aparezca a finales de año.

Ahora que ya existe una base sólida en esta industria, no debería existir ningún problema a la hora de ampliar un sistema. Esperemos que todo esto realmente funcione, ¿eh?

¿Lo tiene pequeño?

Tras haber arruinado por completo mi fin de semana, me gustaría darles la oportunidad de redimirse. Leyendo con impaciencia una revista informática, encontré en la página 99 la prueba de velocidad, que me apresuré a realizar en mi PC, un P-90, 8MB RAM, disco duro IDE (bostezo... zzz... Ed.).

Recuerden, la prueba *time demo* de *Doom*. La hice esperando obtener un resultado excelente, ya que estaba convencido de que mi PC podía manejar muy bien los gráficos. La cuestión es que no. Tras repetirla diecisiete veces, reinstalando *Doom* y ejecutando un sin fin de comprobaciones, obtuve una irrisoria marca de 23fps. ¿Cómo demonios puede un Gateway P-90 alcanzar unos buenos 43fps, con unas especificaciones similares a las de mi máquina?

¿Qué estoy haciendo mal? Por favor, expliquenme cómo puedo entrar en la liga de los 40fps.

Anton Slaughter, Benson, Oxon

¿Realmente le importa? ¿Cree que a mí sí? ¿Qué tiene en contra de los 23fps? Prácticamente es la misma frecuencia que la de la TV. ¿Acaso piensa que el banco de pruebas de la velocidad de su PC es una especie de compensador del tamaño »

del pene? ¿Se siente inadecuado o algo así? Sea un hombre responsable.

Más odioso correo sangriento

Personalmente, no creo que **PC ZONE** deba ensañarse con nadie en concreto (aunque sea tentador hacerlo con ese bocazas de Shane Ritchie). Creo que deberían ser innecesariamente crueles con todo el mundo, excepto con este individuo tan encantador que es David McCandless. (¿No nos estará escribiendo otra vez con un nombre distinto, no? Ed.)

No sigan disculpándose ante los franceses, ¿por qué se arrepienten? Están describiendo una nación entera de gente sucia y maloliente, exactamente como se merecen. Mírenlos...n o se lavan, ni se afeitan, incluso ni fuman cigarrillos buenos. De acuerdo, estos señores sudorosos saben hacer juegos decentes, pero esto no quita que sea cierto lo anterior. No, por supuesto que no.

Derek Brooks, Chesham, Bucks

Pero, ¿no cree que todo esto empieza a ser un poco aburrido? Ya no tiene ningún mérito quejarse de la gente sudorosa y que huelan a ajo.

Limpiando CDs

Me dedico a limpiar coches a tiempo parcial, y una de las muchas cosas que he descubierto es que a medida que se encera un coche una y otra vez, las rascadas de la plancha van desapareciendo (supongo que porque la cera rellena las rascadas).

Érase una vez, mientras utilizaba mi PC, al poner un CD en el lector éste no se cargaba, y la luz del lector permanecía encendida más tiempo del normal. Preocupado por ello, saqué el CD y vi que tenía muchas rascadas pequeñas.

¡Bingo! En este punto me pasó una idea por la cabeza. ¿Por qué no ponerle cera de los coches al CD? Dejé la cera en el disco durante diez minutos y luego la froté para dejar un CD más limpio, más brillante y algo menos rascado. Cuando más tarde lo probé, me encontré con que el disco ahora funcionaba.

Lo he probado en una serie de CDs y cada vez ha ido de maravillas. Las ceras de coche que he utilizado son MER y Simoniz, pero supongo que cualquier otra también irá bien.

Estoy seguro que es una opción mucho más barata que algunas de las soluciones de reparación de CDs que he visto anunciadas.

Thomas OëDuffy, Potters Bar, Herts

No soy ningún experto en ceras de coche, pero sí sé que estas cosas vienen en dos variedades distintas: la que rellena las rascadas con una sustancia, y la que actúa como abrasivo suave que extrae una capa muy ligera de la superficie que se está puliendo. Sospecho que es este segundo tipo el que hace que su CD quede perfecto. El único problema es que si sigue frotando acabará por extraer la fina capa de plástico que cubre los orificios de la superficie del CD, y acabará destrozando completa e irreversiblemente su disco. Yo le sugiero que se limite a guardar sus CDs en un lugar seguro, y que los trate con un poco más de respeto.

X-Wing en Hoth

He sido informado de que mientras *Rebel Assault 2* está a punto de ser publicado, LucasArts proyecta lanzar un nuevo disco de datos W-Wing titulado *The Hoth Campaign*. Dicen que las misiones se parecerán mucho a las de la película *Empire Strikes Back*.

Básicamente, el planeta Hoth debe ser evacuado tan buen punto es descubierto por el Imperio. Entre lo nuevo habrá los Snow-speeders, que servirán para atacar los caminantes AT-AT.

¿Podrían decirme si puedo esperar que esto sea cierto, o en cambio dar una bofetada en la cara de mi confidente?

Andrew McLean, Beds

Por aquí no hemos oído nada que se parezca a eso, aunque tiene la pinta de ser una idea absolutamente brillante. Pero, a menos que LucasArts lo esté haciendo a escondidas, le aconsejaría que abofeteara a su amigo tan fuerte como pueda. Dele un par de ellas de mi parte mientras esté en ello.

La mejor En Línea

¡Hurra! **PC ZONE** lo hace de nuevo. Esta vez consiguiendo añadir una sección En Línea a la revista sin que dé la sensación de ser una cursilería. Otras revistas se han perdido dentro de la cosa *yuppie* de Internet actual, pero no **ZONE**. Me encanta la nueva imagen.

Tara Foster, Londres, 100073,1450 (Tomada de CompuServe)

Cuando rediseñamos la revista, queríamos entrar como fuera en la porción En Línea. No obstante, como habrá observado, hay una clara tendencia a que estas cosas se vean tan absorbidas por la vertiente cultural, *que las entrañas del conjunto acaban perdiéndose en una especie de masturbación.*
PC ZONE *es una revista de juegos, y hay una gran cantidad material, tanto en cuanto la editorial nos dé soporte para cubrir los números En Línea, en relación directa con los juegos, y esto es lo que hemos intentado hacer. Les informaremos de los mejores nodos multijugadores, los mejores lugares de donde bajar material, y la gente a la que hay que colgarles el teléfono y evitar. Realmente no es necesario saber más.*
Espero que todo el mundo tenga una opinión tan positiva como la suya.



Cómo lo ve Roberto...



El otro día estaba en una especie de fiesta, y como hace la gente en esta clase de situación, todos estábamos hablando sobre el lado *profesional* de la vida. Evidentemente, había de todo: comerciales, contabilidad, fábricas, etcétera, pero cuando llegó mi turno, tuve una revelación repentina sobre el mundo de la industria de los juegos. Ahí estaba yo, explicando aquello de , *ah, sí, publico una revista en Barcelona y bla, bla, bla...*, pero cuando alguien me preguntó de qué trataba la revista, pude percibir claramente cómo se helaba el ambiente.

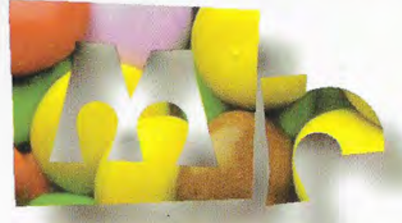
Cuando se llega a las entrañas confusas y desagradables de todo este tema sórdido, normalmente la gente sigue sin comprender el significado o la importancia del mercado de los juegos. Quizá suene un poco arrogante, pero esta industria es importante y crece a una velocidad vertiginosa.

El año pasado, y el anterior, la industria del juego de vídeo y de ordenador tuvo un éxito mucho mayor que el de la industria musical, tanto en crecimiento como en volumen de ventas. Este hecho puede sorprender a primera vista, pero si se piensa detenidamente es muy fácil ver el por qué. Un monstruo de las ventas en el mercado de juegos para PC puede vender cerca de un millón de copias, una cifra respetable para un CD (aunque grupos como BonJovi puedan seguir vendiendo quince millones de CDs) que se vende por unas 2.500 pesetas. El precio de los juegos, por su parte, oscila entre las 6.300 y 12.600 pesetas, y en un año se publican, por lo menos, tantos juegos como álbumes musicales. Nosotros lo sabemos, las compañías discográficas lo saben (prácticamente todas ellas poseen o buscan poseer una mayor participación en la industria del juego), y ahora usted también lo sabe.

No obstante, sigue habiendo un estigma sobre la industria de los juegos, lo cual quiere decir que aún no se toma tan en serio como se debería.

En realidad, este estigma es tal, y parece preocupar tanto a muchas compañías, que incluso la palabra *juegos* es tabú. Basta recordar cuántas compañías actuales tienen la palabra *interactivo* en sus nombres: Virgin, BMG, Warner, Gremlin, Empire, Time Warner... la lista sigue, y seguirá con toda seguridad.







Está a punto de salir el soberbio (bueno, se supone) *Geoff Crammond's Grand Prix 2*, y yo digo *excelente, justo a tiempo*. Pero la columna de este mes no vamos a dedicarla al *Geoff Crammond's Grand Prix 2*, así que empezaré de nuevo... con las carreras de coches en general.

Si ve programas como *Sport In Question*, o lee somnolientas elucubraciones en revistas impermeables como *AutoSport*, ya se habrá encontrado más de una vez con el no va más en las argumentaciones, que es más o menos como sigue:

La Fórmula Uno actual no tiene nada que ver con lo que fue en los años 50 y 60... tiempos de estrellas del pop *como Dios manda... sin auténticas personalidades... tráfico en fila india... en mis tiempos los coches podían girar alrededor de agujas para la cabeza a 260 km/h, de diez en diez... nunca se sabía quién iba a ganar hasta que no se acababa... los pilotos se reían bravucones y ponían a Dios como testigo mientras se quemaban vivos; sus cuerpos rotos, brasas envueltas en llamas chisporroteando en medio de la pista de carreras llena de baches... Etcétera.*

Todo muy previsible, en realidad.

Tonterías nostálgicas con tintes rosados

¿QUIERE UN ASQUEROSO JUEGO DE CARRERAS DE COCHES FMV? AUNQUE... HMM, QUIZÁS NO.

mezcladas con algunas bobadas. Aunque sí, es cierto, sin duda alguna las carreras de coches eran más peligrosas en los *viejos tiempos*. Y no solamente por sus pilotos con-una-media-de-un-muerto-por-carrera. ¿Sabía que, por ejemplo, en el Grand Prix de Argentina del 1953, dieciocho espectadores resultaron muertos a causa de estos coches granujas? ¿Y que en ningún momento se detuvo la carrera? ¡Genial! Ahora esto sería buena televisión.

¿Y la repentina bajada de *personalidades* en los 90? Tonterías. En este momento tenemos la recreación de la SGM: más o menos... ingleses contra... un alemán (junto a otras pocas naciones respetables puestas por ahí a efectos de un buen equilibrio histórico).

¡Cámaras, acción, colisión!

Vamos a hacer un juego por ordenador diseñado aquí. Dejaremos todo lo referente a la simulación para Geoff Crammond, y nos concentraremos más en la cuestión *gestionable*, con, pongamos, 10 CDs y una etiqueta de *película interactiva*. Montones de colisiones FMV, y montones también, de elementos de acción.

Ambientaremos el juego en los años cincuenta, debido al peligro, pero lo poblaremos con los pilotos actuales. No obstante, deberá tener esta *tanda* de películas en blanco y negro de domingo por la tarde, así que vamos a llenarlo todo de color sepia y vamos a granularlo un poco.

Hasta aquí, muy bien. Pero ahora tenemos que escoger los actores adecuados. A continuación sigue una pequeña sección con mi reparto, aunque puede insertar sus propias nominaciones si cree que las mías están un poco, esto... *muertas*...

El reparto

- Anthony Perkins interpreta a Damien Hill. Sí, ya sé que es *Damon*, pero siempre le llamo Damien porque parece un espectro.
- Schumacher lo interpretará Laurence Olivier (haciendo sus fechorías nazis rutinarias de *Marathon Man*).
- Martin Brundle lo interpretará Goldblum (más que nada porque Jeff Goldblum interpretó a *Brundlefly* en *La Mosca*. Inteligente, ¿no?)
- Mika Hanniken lo interpretará Mcauley Culkin (funciona, funciona, palabra).
- De Johnny Herbert se encargará John Mills: el aguerrido Johnny, el piloto de caza con una sola pierna que invita a cerveza a todo el mundo en pleno jaleo: *¡Felicidades, amigos! ¡Felicidades, Johnny!* Y todas estas cosas.
- David Coulthard lo interpretará Gordon Jackson (entre sus credenciales intachables se encuentra (a) ser escocés, y (b) ser algo pijo).
- Ron Dennis (el mánager de Mclaren) lo interpretará Dicky Attenborough.

La mayor atracción de la película –Culkin aplastado entre los guardarraíles– quedará grabado para la historia.

YA HAS VISTO LA PELICULA ESPERA A VER EL JUEGO

Spectrum HoloByte

You saw the movie. Now play it!

CD-ROM

TOPGUN®

"Sin duda alguna, uno de los mayores éxitos del año"
PC GAMER

"Un simulador aéreo de combate realmente impresionante"
PC ZONE













Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



OBJ Destroy Target DIST 522



Space Simulator
Arcade
Golf
Entertainment Pack
Microsoft Flight Simulator



Microsoft Home